NOUVEAU !

NUMÉRO 4 - FÉVRIER / MARS 2006

NINTENDO DS

LE MAGAZINE OFFICIEL

DISTRIBUTEUR DE MANDALES

DRAGON BALL Z

Le monstre est lâché et il va tout casser !

PRATIQUE

Jouez à la DS sur Internet

nintendo Wi-Fi connection

T 02602 - 4 - F: 7,00 € - RD

Future MEDIA WITH PASSION

TU VEUX DEVENIR NOTRE AMI ?

Welcome to Animal Crossing Wild World

LE 31 MARS

UNE NOUVELLE GALAXIE D'AMIS VOUS ATTEND DANS VOTRE CONSOLE ET EN LIGNE

TOUCH

nintendo Wi-Fi connection

NINTENDO DS™

©2006 Nintendo. ™, ® and Nintendo DS are trademarks of Nintendo.

NINTENDO DS
LE MAGAZINE OFFICIEL

N° 4 Février / Mars 2006

Édité par Future France SAS au capital de 3 995 978 €
RCS de Nanterre B388 330 417
Siège social :
101-109, rue Jean-Jaurès – 92300 LEVALLOIS-PERRET
Tél. : 01 41 27 38 38 – Fax : 01 41 27 38 39

Présidente directrice générale : Saghi Zaïmi
- **Directrice générale finance et administration :** Jane Wray
- **Principal actionnaire :** Future Holding Limited 2002
- **Directrice de la publication :** Saghi Zaïmi
- **Directeur des ressources humaines :** Richard Karacian - *jobs@futurenet.fr*
- **Directrice marketing et commercial :** Saghi Zaïmi
- **Directeur de magazine :** Vincent Alexandre

Prix au numéro : 7 €
Dépôt légal : à parution

RÉDACTION
- **Directeur éditorial :** Cyrille Tessier
- **Rédacteur en chef :** Richard Homsy
- **Secrétariat de rédaction :** Stéphane Lay, Colin Porcile
- **Rédacteurs-graphistes :** Amandine Bornibus, Gilles Viellard
- **Directeur artistique groupe :** Nicolas Cany
- **Chef de Studio :** Vincent Meyrier

Ont collaboré à ce numéro : Sebastien Bigay, Aymeric Lallée, Leflou, Clémence Maurer, Fabien Pellegrini, Reyda Seddiki, Stonehenge, Wonder

PUBLICITÉ
Tél. : 01 41 27 38 38 – **Fax :** 01 41 27 38 00
- **Directeur commercial et publicité :** Jérôme Adam *jerome.adam@futurenet.fr*
- **Directeur commercial publicité pôle Jeux :** Vincent Saulnier *vincent.saulnier@futurenet.fr*
- **Directrice de la publicité :** Sidonie Collet *sidonie.collet@futurenet.fr*
- **Chef de publicité :** Benoit Mazeron *benoit.mazeron@futurenet.fr*
- **Responsable trafic :** Maguy Edouard *maguy.edouard@futurenet.fr*
- **Assistant trafic :** Pascal Desort *pascal.desort@futurenet.fr*
- **Directeur de la publicité hors captif :** Yann Aubry de Montdidier *yann.aubry-de-montdidier@futurenet.fr*

FABRICATION
- **Directeur de fabrication :** Jacqueline Galante
- **Chef de fabrication :** Alexandra Millet *alexandra.millet@futurenet.fr*

DIFFUSION ET VENTE D'ANCIENS NUMÉROS
- **Directrice de la diffusion :** Florence Lourier
- **Responsable abonnement :** Valérie Bardon
- **Chef de produit vente au numéro :** Aude Leborgne

Anciens numéros : 01 44 84 05 50

Distribution : SAEM Transport Presse
Impression : Québécor World SA. Siège social : Torcy
Imprimé en France, Printed in France

ISSN : en cours.
Copyright Future France 2005. Tous droits de reproductions réservés. ***Nintendo DS Le Magazine Officiel*** **est une marque déposée.**
Ce numéro contient une planche d'autocollants qui ne peut être vendue séparément.

La rédaction n'est pas responsable des textes, illustrations et photos qui lui sont communiqués par leurs auteurs. La reproduction totale ou partielle des articles publiés dans *Nintendo DS Le Magazine Officiel* est interdite sans accord écrit de la société Future France. Sauf accord particulier, les manuscrits, photos et dessins adressés à *Nintendo DS Le Magazine Officiel*, publiés ou non, ne sont ni rendus ni renvoyés. Les indications de prix et d'adresses figurant dans les pages rédactionnelles sont données à titre d'information, sans aucun but publicitaire.

Future France fait partie de Future PLC.
Future est éditeur de magazines à centres d'intérêt destinés aux personnes qui partagent une même passion. Nous visons à satisfaire cette passion en créant des titres offrant une réelle valeur ajoutée, et qui reposent sur la fiabilité de l'information, des conseils d'achats avisés et le plaisir de lecture.
Aujourd'hui, nous éditons plus de 150 magazines en France, au Royaume-Uni, aux USA et en Italie. Plus de 100 éditions internationales de nos magazines sont également publiées dans 30 autres pays à travers le monde.

Future PLC est une société anonyme cotée au London Stock Exchange (code : FUTR).

Non-executive Chairman : Roger Parry
Chief Executive : Greg Ingham
Group Finance Director : John Bowman
Tél. : +44 1225 44 22 44
www.futureplc.com

Atlanta Bath London Milan New York Paris San Diego San Francisco

Future
MEDIA WITH PASSION

QUE VOTRE VOLONTÉ SOIT FÊTE !

Après un an et quatre numéro, quel bilan pouvons-nous tirer de la première année d'existence de la DS ? Que la console s'est arrachée à plus de 800 000 exemplaires en France (13 millions dans le monde) ?* Que 3 millions d'utilisateurs se sont connectés au moins une fois pour jouer en wi-fi ?* Si tout cela reste très impressionnant, je garderai en mémoire ses jeux et leur originalité. Depuis plus de quinze ans que je traîne mes doigts boudinés sur tous les pads existants, je crois n'avoir jamais rencontré de support aussi décalé, et ludique que ma petite DS. Si l'on m'avait dit un jour que je pourrais jouer à *Mario Kart* sur une console portable avec des joueurs japonais depuis mon bureau, je n'y aurai tout simplement pas cru ! Si l'on m'avait annoncé que je pourrais opérer à cœur ouvert un patient à la seule force d'un stylet, j'aurai gentiment « envoyé paître » le plaisantin. Si l'on m'avait glissé que je passerais plus d'une heure par jour à m'occuper d'un chiot virtuel, tout en trouvant un moment pour jouer à *Final Fantasy IV* (version GBA, à sortir début juin en France) sur la même console, je n'aurais pu que rire au nez de mon interlocuteur. Et pourtant… La DS a réussi ce tour de force et a permis de réunir des joueurs de tous horizons autour de jeux simples, mais souvent diablement originaux et prenants. Et nous ne sommes clairement pas au bout de nos surprises !

*source : Nintendo

SOMMAIRE

VOTRE NOUVELLE VIE 8

ZOOM

ANIMAL CROSSING : WILD WORLD

ANIMAL CROSSING : WILD WORLD

Bienvenue dans votre nouvelle vie !

Nintendo introduit sur DS un concept novateur : une simulation de vie sociale ! Cette expérience unique en son genre pourrait marquer la portable à jamais.

Il n'est vraiment un jeu ni vraiment un simulateur pur et dur, *Animal Crossing* est un véritable ovni vidéoludique. Le concept pourrait être résumé en ces termes : un simulateur-ludique-de-vie-sociale-virtuelle, qui devrait prendre toute son ampleur grâce à la wi-fi et à Internet. Votre aventure débute à l'arrière d'un taxi. Après avoir choisi votre destination et trouvé un pseudonyme, vous êtes conduit à l'hôtel de ville. Prévoyant, vous aviez pris contact avec un commerçant avant de venir vous installer ici. Il vous a réservé une maisonnette, pratiquement vide, et vous attend pour que vous lui remboursiez l'emprunt souscrit en vue d'obtenir ce premier logement. M. Nook, c'est son nom, sera donc votre premier interlocuteur et employeur. Quelle stupéfaction ! Il s'agit d'un être mi-animal, mi-humain ! Il en va d'ailleurs de même avec les autres autochtones, vous seul étant entièrement humain – un moyen comme un autre pour vous permettre de vous identifier plus facilement à votre personnage. Premier constat : la réalisation du jeu est excellente, et on se déplace avec aisance en pointant une direction au stylet sur l'écran tactile. Pour votre confort visuel, les sous-menus s'affichent sur l'écran du bas tandis que l'action se déroule sur l'écran supérieur.

LA RÉALISATION DU JEU EST EXCELLENTE ET ON SE DÉPLACE AVEC AISANCE EN POINTANT UNE DIRECTION AU STYLET.

Angus
So, tell me, what are you doing around here, anyway? Macmoo?

Discuter avec d'autres personnages est fondamental dans *Animal Crossing* !

Prenez le temps d'arranger votre maison comme bon vous semble avec les objets récoltés.

Animal Crossing, ou comment la simplicité de l'existence devient un jeu à part entière !

VOS ACTUS 12

ACTUS

NINTENDOGS

La folie Nintendogs

Quand une idée brillante est portée par une campagne de pub intelligente... c'est l'explosion ! Pas un pays sur la planète n'aura résisté aux adorables chiots.

La folie *Nintendogs*, le nouveau look de la DS, *Resident Evil*...

NINTENDO DS
LE MAGAZINE OFFICIEL
NUMÉRO 4 – FÉVRIER / MARS 2006

VOTRE DOSSIER 28

Jouez sur Internet avec votre DS.

VOS 68 TESTS 32

Viewtiful Joe, Dragon Ball Z, Mario & Luigi 2...

VOS TROIS AIDES DE JEU 82

Nintendogs, Yu-Gi-Oh! Nightmare Troubadour et *Mario Kart.*

Zoom 8
Animal Crossing

Actus 12
La folie Nintendogs 12
La DS new look 14
Age of Empires II: The Age of Kings 26
Bust-A-Move 22
Children of Mana 20
Metroid Prime Hunters 14
Monopoly 22
Phœnix Wright: Ace Attorney 18
Resident Evil: Deadly Silence 16
Tales of the Tempest 20
Tao's Adventure 23
Tetris 23
Top Spin 2 23
Trauma Center 24
Worms: Open Warfare 22

Pratique 28
Jouez via Internet

Planète Cube 30

Tests 32
Battles of Prince of Persia 66
Billard Action 60
Bob l'éponge: Super Vengeur 42
Bubble Bobble 68
Burnout Legends 62
Devilish 64
Dragon Ball Z Supersonic Warriors 2 46
Harry Potter et la Coupe de feu 70
King Kong 38
Le Monde de Narnia 72
Les Indestructibles 2 73
Mario & Luigi 2 52
Megaman Battle Network 5 51
Metroid Prime Pinball 40
NFS: Most Wanted 61
Scooby-Doo: Démasqué ! 43
Sega Casino 65
Shrek Super Slam 39
Super Monkey Ball 58
Teenage Mutant Ninja Turtles 3 50
The Rub Rabbits 56
Titeuf: Mission Nadia 44
Tony Hawk's American Sk8land 74
Viewtiful Joe: Double Trouble 34
Zoo Tycoon 69

Toujours sur DS 78
L'intégralité de nos tests DS est là

Le meilleur du GBA ... 81

Aide de jeu 82
Nintendogs 82
Yu-Gi-Oh! Nightmare Troubadour 92
Mario Kart 106

Venez tester la console DS dans votre Micromania !

écran tactile

micro

Le meilleur du tactile ! !

L'indispensable de la DS

>>> NOUVEAU !

OFFREZ TOUT MICROMANIA avec les **chèques cadeaux** Micromania

Ils sont valables 1 an et sont utilisables dans tous les Micromania. C'est le cadeau malin qui fera assurément plaisir !

LA MÉGACARTE

Bénéficiez de 5% de remise différée* sur les jeux et accessoires grâce à la Mégacarte. Tous les 200 € d'achats de jeux ou d'accessoires vous recevrez un bon de réduction de 10 € valable sur tous les produits**.

*Remise différée sous forme de bon de réduction de 10 €

**Remise non applicable sur les consoles

LES RÉSERVATIONS

Pour être sûr d'avoir le jeu ou la console de vos rêves, vous pouvez les réserver dans tous les Micromania. Vous serez prévenu par e-mail ou par téléphone dès qu'ils seront disponibles dans votre Micromania.

LES REPRISES DE JEUX

Découvrez les dernières nouveautés aux meilleurs prix grâce à la reprise (voir conditions à la caisse) de vos anciens jeux : PS2, Xbox, GC, DS, PSP. Bénéficiez du plus grand choix de jeux d'occasion (garantis 6 mois).

LES DÉMONSTRATIONS

Tous les mercredis et samedis de 14 h 30 à 18 h 30, les Conseillers de vente Micromania vous présentent les meilleurs jeux de la semaine et vous les font tester.

LES ÉVÉNEMENTS DÉCOUVERTE

Bénéficiez d'invitations à des avant-premières pour découvrir les dernières nouveautés de jeux et de consoles.

La sélection Micromania des **meilleurs jeux DS** de cette fin d'année

Le meilleur de la stratégie / réflexion

Le meilleur de la plateforme / aventure

MICROMANIA

Les nouveautés d'abord !

> > > NOUVEAU !

OFFREZ TOUT MICROMANIA avec les **chèques cadeaux** Micromania

Ils sont valables 1 an et sont utilisables dans tous les Micromania. C'est le cadeau malin qui fera assurément plaisir !

Plus de 235 Micromania à votre service pour cette fin d'année

avec fun radio

Écoutez LE MEILLEUR DES HITS du lundi au vendredi de 18 h 30 à 21 h

Retrouvez les adresses de **TOUS les Micromania** sur **micromania.fr**

ANIMAL CROSSING : WILD WORLD

Bienvenue dans votre nouvelle vie !

Nintendo introduit sur DS un concept novateur : une simulation de vie sociale ! Cette expérience unique en son genre pourrait marquer la portable à jamais.

Ni vraiment un jeu ni vraiment un simulateur pur et dur, *Animal Crossing* est un véritable ovni vidéoludique. Le concept pourrait être résumé en ces termes : un simulateur-ludique-de-vie-sociale-virtuelle, qui devrait prendre toute son ampleur grâce au wi-fi et à Internet. Votre aventure débute à l'arrière d'un taxi. Après avoir choisi votre destination et trouvé un pseudonyme, vous êtes conduit à l'hôtel de ville. Prévoyant, vous aviez pris contact avec un commerçant avant de venir vous installer ici. Il vous a réservé une maisonnette, pratiquement vide, et vous attend pour que vous lui remboursiez l'emprunt souscrit en vue d'obtenir ce premier logement. M. Nook, c'est son nom, sera donc votre premier interlocuteur et employeur. Quelle stupéfaction ! Il s'agit d'un être mi-animal, mi-humain ! Il en va d'ailleurs de même avec les autres autochtones, vous seul étant entièrement humain – un moyen comme un autre pour vous permettre de vous identifier plus facilement à votre personnage. Premier constat : la réalisation du jeu est excellente, et on se déplace avec aisance en pointant une direction au stylet sur l'écran tactile. Pour votre confort visuel, les sous-menus s'affichent sur l'écran du bas tandis que l'action se déroule sur l'écran supérieur.

LA RÉALISATION DU JEU EST EXCELLENTE ET ON SE DÉPLACE AVEC AISANCE EN POINTANT UNE DIRECTION AU STYLET.

Discuter est fondamental dans *Animal Crossing* ! Le jeu, dispo en France le 31 mars, sera entièrement en français.

Prenez le temps d'arranger votre maison comme bon vous semble avec les objets récoltés.

En créant vos propres constellations, vous pouvez récupérer des objets particuliers.

Avec vos constellations, vous allez vite remplir le ciel de formes... plus ou moins réussies.

Le clavier virtuel sert à communiquer avec les joueurs que vous invitez dans votre village.

Passez à la mairie pour envoyer vos lettres à vos amis ou vous informer sur le village.

Tiens, un nouvel arrivant ! Que peut-il apporter au village ?

La nuit, il y a des magasins auxquels le client n'a pas accès.

Vous pouvez jouer avec certains éléments du décor.

N'hésitez pas à planter des fleurs pour embellir votre village !

Un coup de stylet suffit pour passer de nouveaux vêtements, on peut écrire une lettre à un personnage avec le clavier virtuel, etc. Eh oui, vous avez bien lu : on peut écrire des lettres ! Le but ? Garder de bons contacts avec vos amis, bien sûr ; car, dans ce jeu, tout ce que vous pouvez dire . ou faire peut modifier le comportement des personnages à votre égard. À vous de vous intégrer au mieux dans cet univers atypique en travaillant, en échangeant des idées avec les PNJ, en aidant (ou pas) votre prochain lorsqu'ils vous fait part de ses désirs, etc. Il y a là de quoi s'occuper pendant une éternité ! On pêche, on récolte des fruits, on chasse les papillons, on fait les commissions de ses amis... on peut même s'intéresser à l'astrologie ! Pratiquer l'une ou l'autre de ces activités vous permet de vous intégrer à la communauté, mais vous pouvez également le faire pour

LE FACTEUR TEMPS EST EXTRÊMEMENT IMPORTANT DANS *ANIMAL CROSSING : WILD WORLD.*

le plaisir. Étrange, n'est-ce pas ? Pourtant, force est de constater que la sauce prend. À chaque jour suffit sa peine… et vos activités varient de plus en plus à mesure que vous progressez dans le jeu. On remarque d'ailleurs que le facteur temps est extrêmement important dans *Animal Crossing : Wild World*. Les saisons changent, des évènements surviennent selon l'heure qu'il est, et les PNJ vaquent à leurs diverses occupations. À vous de leur parler au bon moment pour découvrir de nouvelles envies ou activités. Si l'idée est excellente et a le mérite de proposer une nouvelle manière de jouer, le temps d'une partie d'*Animal Crossing* est tout de même un peu court : une heure tout au plus. C'est finalement logique car, à chaque fois que l'on revient dans le jeu, vos actions précédentes ont influé sur la suite de l'aventure. Ainsi, si vous y mettez un peu du vôtre, vous aurez le plaisir de vous rendre compte que vos travaux de jardinage finissent par porter leurs fruits… bref, on a hâte de voir les retombées de ses faits et gestes. La compatibilité wi-fi vous permet d'inviter d'autres joueurs dans votre village, et vous pouvez également aller visiter les leurs. C'est un bon moyen d'échanger des objets, de faire un peu de commerce, ou tout simplement d'aller voir comment ça se passe ailleurs que chez vous. Laissez-vous tenter par cette aventure hors norme : vous n'avez encore jamais joué à un tel jeu, et vous ne regretterez pas de vous y être mis ! **AYMERIC**

Date de sortie : 31 mars 2006
Éditeur : Nintendo

UN JOUR SANS FIN

Après un réveil difficile, vous partez voir M. Nook pour qu'il vous donne du boulot. Aujourd'hui, il faudra donner un objet particulier à Moe, un des habitants du village. Essayez de trouver son logement grâce à la carte. Sur le chemin, vous croisez Margie, avec qui vous échangez quelques politesses. Elle vous apprend qu'il se passe quelque chose près de l'hôtel de ville. Vous préférez terminer votre travail. Pas de chance, Moe est de sortie ! La traque commence. →

→ Au cours de votre recherche, Rod vous apprend qu'un vendeur s'est installé dans le centre-ville, mais que son magasin n'est accessible que si l'on possède un mot de passe. Si vous insistez un peu, Rod vous le donnera. Pour être bien accueilli, une tenue correcte est exigée. Moe est introuvable, il est temps d'aller voir ce qui se trame dans le centre-ville. Grâce au mot de passe, le gérant vous reçoit… mais, votre tenue manquant de classe, il refuse de vous vendre quoi que ce soit. Il vous faudra donc passer chez le tailleur… →

→ Moe finit par donner signe de vie, et vous pouvez enfin lui rendre son bien. En échange, il vous donne un objet permettant de décorer votre maison. Chouette ! Au musée, Celeste vous apprend comment fonctionne le télescope. À terme, vous aurez la possibilité de créer vos propres constellations… et vous finirez par vous rendre compte que l'astronomie et l'astrologie ont une influence particulière sur les habitants du village.

NINTENDOGS

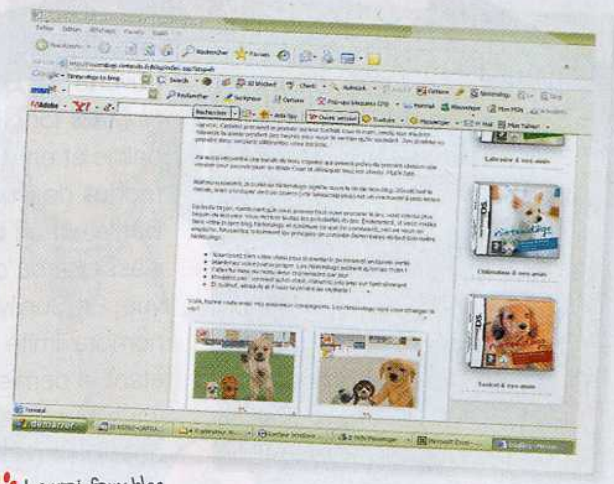
La folie Nintendogs

Quand une idée brillante est portée par une campagne de pub intelligente… c'est l'explosion ! Pas un pays sur la planète n'aura résisté aux adorables chiots.

La soirée de lancement à été l'occasion pour Nintendo de s'assurer une vaste couverture médiatique.

Un peu plus de 300 000 chiots virtuels ont été adoptés en France ! En à peine quelques semaines, nos adorables petites bébêtes ont toutes été adoptées, et les ruptures de stocks furent fréquentes à l'approche de Noël. Comment Nintendo a-t-il réussi son pari et est parvenu à squatter les canapés du « grand public » ? Le coup fut habilement joué : diverses campagnes de pub (Internet, presse, télé) à l'intention des adolescents et des parents, deux « Pack DS » parfaitement mis au point (consoles bleues ou roses), ainsi qu'un vrai-faux blog d'un utilisateur de *Nintendogs* (Dogblog : *http://nintendogs.nintendo.fr/blog*), présent sur le site promotionnel du titre. Un site d'ailleurs très bien fait, qui a su créer avant même la sortie

Les chiots sont si réalistes qu'une seule partie suffit pour craquer sur le jeu.



Le vrai-faux blog sur Nintendogs, lancé bien avant la sortie européenne, racontait les premiers pas d'un joueur avec son chiot.

Les packs se sont vendus comme des petits pains, dépassant même les espérances de Nintendo.

du jeu une « communauté » de dresseurs. Le blog avait par ailleurs l'avantage de détailler les possibilités du titre, jouable en solo ou en reliant deux DS via le fameux mode Ouaf. La méthode a extrêmement bien fonctionné, et même au-delà des espérances de Nintendo. *Nintendogs* est parvenu à captiver les foules grâce à un concept non violent, responsabilisant, rassurant, à la croisée d'*Animal Crossing* (faire « évoluer » les réactions du chiot par l'intermédiaire de l'horloge interne de la console), du Tamagotchi et des *Sims*. Ainsi, le chien du dresseur « délaisseur » – le joueur qui ne s'occupe pas assez régulièrement de son animal – récupère des puces, tandis que son maître doit subir la mauvaise humeur de son toutou ! Le principe, simplissime, assure des sessions de jeu courtes mais régulières (pour le plus grand plaisir des parents désireux de ne pas voir leurs « petites têtes blondes » scotchées devant leur écran). Même le public féminin s'y est mis, au grand dam des « gros joueurs » qui se voient squatter leur console en pleine partie de *Mario Kart* online par leur dulcinée parce que celle-ci doit « sortir Edgard ». Tout était donc réuni pour que le jeu devienne très rapidement un phénomène incontournable. Aujourd'hui, quatre mois après sa sortie en France, le succès ne s'est pas démenti. En atteste le nombre de blogs sur Internet dédiés au sujet. On s'échange des conseils de dressage, on s'extasie devant la beauté des chiens et l'incroyable obéissance dont ils font preuve. Il ne manque plus désormais qu'une seule chose à *Nintendogs* : un mode online. Ce sera très vraisemblablement pour bientôt, Hideki Konno ayant annoncé avoir beaucoup d'idées à développer pour une éventuelle version DS fonctionnant via Internet. Aucune confirmation côté Nintendo évidemment, mais, vu le succès planétaire rencontré par *Nintendogs*, on voit mal comment la firme japonaise ne serait pas tentée par l'expérience. En attendant cette fameuse version, profitez de l'actuelle. Et si vous n'êtes pas un fan des chiens, foncez sur le réjouissant *Animal Crossing* !

Voir soluce p. 82

Les « fights » multijoueurs constitueront l'attrait principal de ce nouveau *Metroid*.

METROID PRIME HUNTERS

Samus se fait désirer

À partir du 5 mai, la chasse est ouverte sur DS. *Metroid Prime Hunters* fonctionnera à plusieurs, online et en wi-fi, et proposera sept modes de jeux multijoueurs. Le Battle est un type de « deathmatch » classique où chacun se tire dessus à vue. En Survival, vous avez un nombre limité de vies, le gagnant étant le dernier debout. Le Bounty vous emmène chercher une relique pour la ramener dans votre camp, alors que le Defender vous impose de défendre une zone. Prime Hunter est une chasse où vous devenez Prime Hunter si vous éliminez le joueur qui l'était. Enfin, on trouvera un mode Capture équivalent au Bounty mais en équipe, et un mode Nodes, où il faut marquer des points en s'approchant de plots.

Date de sortie : 5 mai 2006
Éditeur : Nintendo

NOS IMPRESSIONS

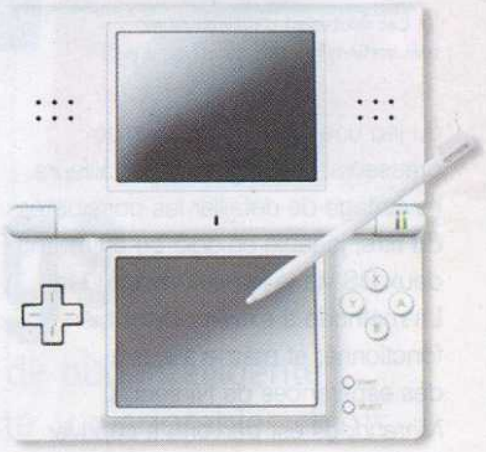
Il va falloir encore faire preuve d'un peu de patience, mais *Metroid Prime Hunters* sera bientôt une réalité... chez vous et sur Internet !

DS LITE

La DS change de look !

En pleine forme, notre charmante DS apparaîtra sous un nouveau jour le 2 mars au Japon. Un petit régime efficace pour notre console, dont l'épaisseur diminue de huit millimètres. Au passage, elle perd également cinquante-sept grammes et voit ses largeur et longueur réduites d'un petit centimètre et demi. La DS Lite possédera des écrans plus lumineux (sans doute proches de ceux du GBA Micro) sur lesquels on pourra effectuer des réglages (quatre niveaux de luminosité), histoire de pouvoir contrôler plus précisément la consommation de la batterie (en gros si vous êtes en pleine partie et que la DS menace de vous lâcher, vous pourrez diminuer la luminosité de l'écran pour avoir le temps de sauvegarder ou de finir votre partie). Les boutons Start et Select changent de place et se retrouvent sous les autres boutons. Le micro est incrusté dans la charnière au centre de la console, ce qui rendra son utilisation dans certains jeux plus naturels. Le bouton Power a lui aussi changé de place, les boutons de couleur et les haut-parleurs se trouvent légèrement recentrés. Les caractéristiques techniques, elles, demeurent inchangées. Les nouvelles fonctions pressenties (téléphone, « chat » vocal) ne seront finalement pas pour cette version. La date de sortie européenne n'a toujours pas été communiquée.

La DS change sa garde-robe et devient plus lumineuse. Elle coûtera environ 115 € lors de sa sortie au Japon, prévue le 2 mars.



Date de sortie : mars au Japon
Éditeur : Nintendo

NOS IMPRESSIONS

Une taille et un poids réduits, une meilleure qualité des écrans et un nouveau positionnement du micro pour un plus grand confort de jeu. Merci, la DS !

LE 31 MARS
C'EST VOUS L'AVOCAT !

Phoenix Wright™
Ace Attorney

NINTENDO DS™
TOUCH

MENEZ L'ENQUÊTE,
INTERROGEZ LES TÉMOINS
ET SAUVEZ LES INNOCENTS

CAPCOM®

© CAPCOM CO., LTD. 2005 ALL RIGHTS RESERVED. CAPCOM and the CAPCOM LOGO are registred trademarks of CAPCOM CO., LTD. PHOENIX WRIGHT is a trademark of CAPCOM CO.,LTD.
™,® and Nintendo DS are trademarks of Nintendo. © 2006 Nintendo.

alerte orange

RESIDENT EVIL : DEADLY SILENCE

Silence ! On tue...

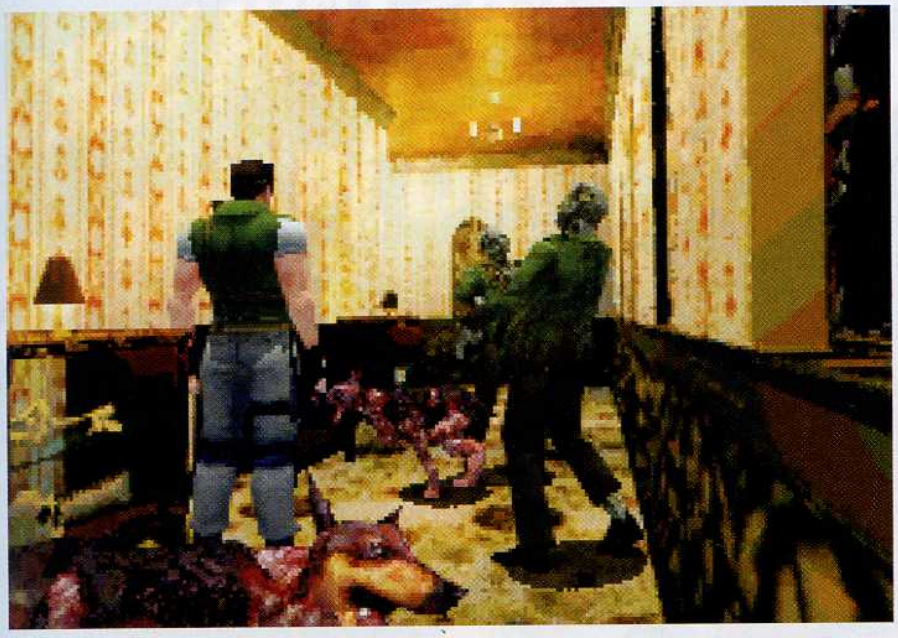
Nintendo nous a conviés à Osaka pour découvrir les prochains jeux Capcom. Parmi eux, *Resident Evil : Deadly Silence*. De quoi frémir de plaisir ?

Cette version de *Resident Evil* ressemble à première vue à un moyen facile et lucratif de donner une troisième jeunesse au titre de survival horror. Les nouveaux venus retrouveront la version originale sortie en 1996 sur PlayStation dans un mode Classique qui porte bien son nom. Les autres pourront se rabattre sur les quelques nouveautés du mode Rebirth, spécialement développé pour l'occasion. Pour commencer, les créatures sont moins bêtes, plus nombreuses et réapparaissent aléatoirement dans le manoir. Vous disposez également de plus de munitions et pouvez alterner entre votre arme à feu et votre couteau sans passer par l'inventaire. Il est possible de passer en vue subjective pour poignarder ses assaillants ou les tuer d'un seul coup en frappant au bon moment. Notez que le couteau se manie désormais au stylet : déplacez-le de gauche à droite, de haut en bas ou appuyez à répétition sur l'écran tactile pour exécuter des mouvements différents. L'écran tactile sert également dans une vingtaine d'épreuves, comme par exemple pour faire tourner un disque à la bonne vitesse. Mais c'est l'utilisation du LAN (réseau wi-fi local) qui étonne le plus, puisque le jeu est désormais jouable à quatre simultanément, en coopération ou chacun pour soi. Dans le premier cas, les joueurs doivent partager leurs armes et s'entraider pour s'échapper. Dans le second, c'est celui qui s'évade le premier qui l'emporte. Des ajouts bien sympathiques, mais qui, pour le moment, ne nous ont pas totalement convaincus.

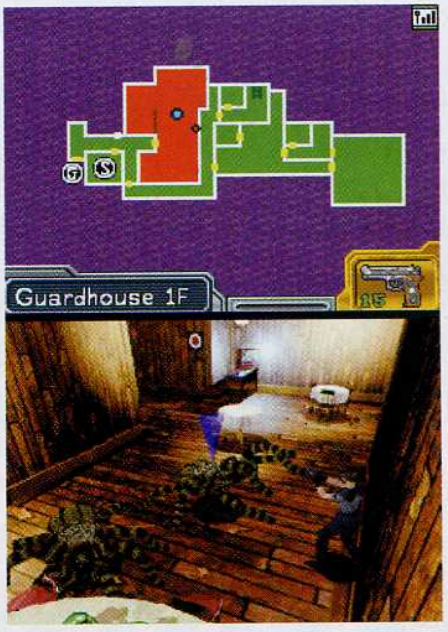
Date de sortie : Printemps 2006
Éditeur : Capcom

NOS IMPRESSIONS

Moins beau que la version PS2, *Resident Evil* DS ne parvient pas à recréer l'enthousiasme suscité en 1996, et ce, malgré la présence de quelques nouveautés.



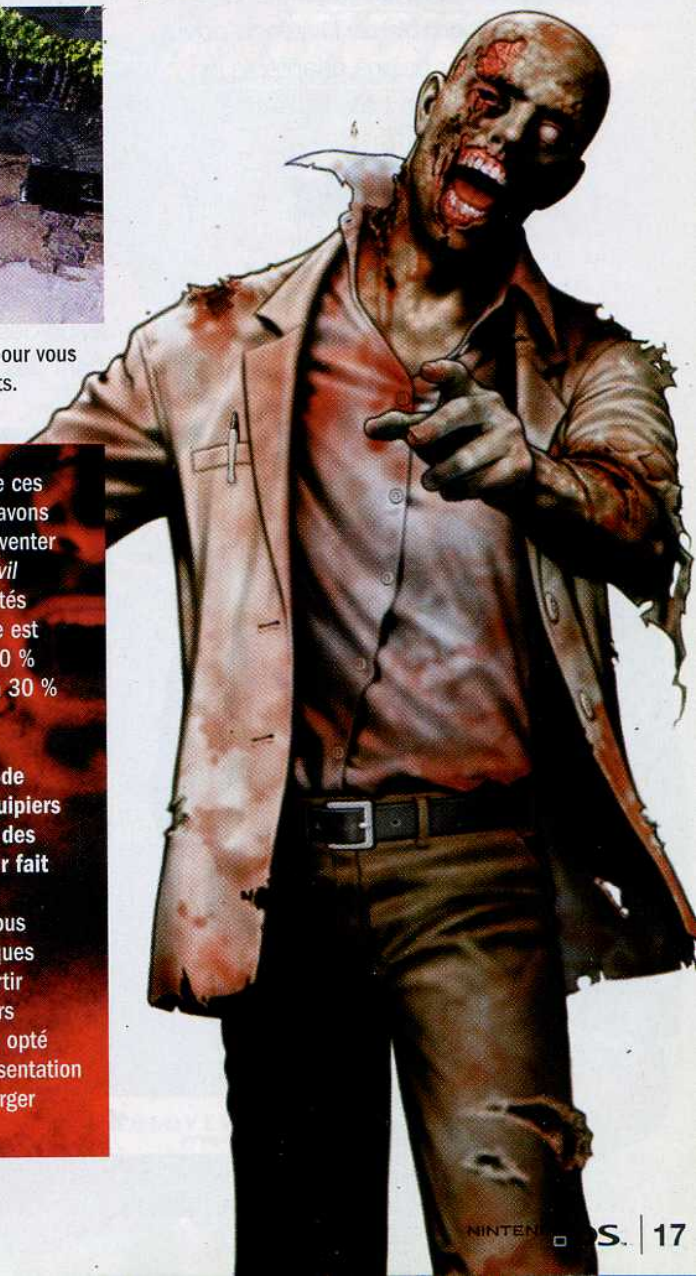
Deadly Silence est davantage orienté action et affiche un nombre important d'ennemis.



En reliant deux exemplaires du jeu, vous pourrez aider un ami tombé au combat.

Il n'est désormais plus utile de se sauver pour économiser ses munitions. Abattez-les tous !

Vous pouvez gratter l'écran tactile pour vous débarrasser des monstres trop collants.



Trois questions à Horinouchi-san,

producteur de *Resident Evil : Deadly Silence*

DS MAG : *Deadly Silence* peut-il encore effrayer ceux qui ont terminé le premier volet ?

HORINOUCHI-SAN : L'intrigue étant déjà connue, les joueurs auront sans doute moins peur, mais notre but était moins d'effrayer que de surprendre en apportant du contenu inédit.

DS MAG : *Deadly Silence* est-il une conversion du premier volet ou une adaptation de la version Director's Cut sortie plus tard ?

HORINOUCHI-SAN : Les versions étant intéressantes pour des raisons différentes, les joueurs retrouveront des éléments provenant de ces deux jeux. Mais nous avons surtout essayé de réinventer le concept *Resident Evil* grâce aux fonctionnalités de la DS. Ainsi, le titre est désormais orienté à 70 % vers le mode solo et à 30 % vers le multijoueur.

DS MAG : Dans ce mode multijoueur, les coéquipiers sont représentés par des étoiles. Pourquoi avoir fait ce choix ?

HORINOUCHI-SAN : Nous avons rencontré quelques difficultés pour convertir à l'identique les décors originaux. Nous avons opté pour ce type de représentation afin de ne pas surcharger la console.

PHŒNIX WRIGHT: ACE ATTORNEY

Jeu de loi

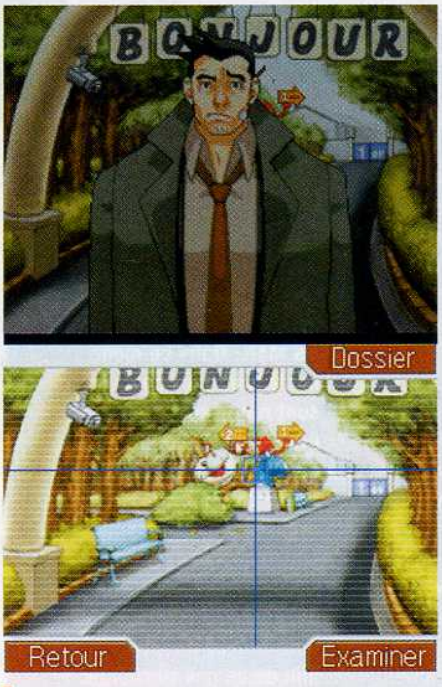
Rendre la justice est un thème récurrent dans le milieu du jeu vidéo. Mais la faire respecter sans cape ni super-pouvoir, voilà qui est original.

Sans les particularités de la DS, certains jeux n'auraient probablement jamais vu le jour en Europe, et *Gyakutensaiban* est de ceux-là. Disponible depuis quelques années sur GBA au Japon, la série de Capcom était en effet jugée inappropriée pour nos goûts d'occidentaux : trop de texte, aucun combat. Il aura fallu attendre la nouvelle portable de Nintendo pour que l'éditeur daigne adapter le jeu chez nous. Non pas que le titre regorge désormais d'action, mais les fonctionnalités de la DS ont motivé la firme d'Osaka à exporter ce titre si particulier. Renommé *Phœnix Wright* hors de l'archipel, *Gyakutensaiban* est un jeu au concept assez particulier dans lequel vous incarnez un jeune avocat. Après avoir mené votre petite enquête et récupéré quelques pièces à conviction, vous devez défendre vos clients en démontant les charges qui pèsent contre eux. Pour cela, il faut écouter les différents témoins appelés à la barre et utiliser vos pièces à conviction pour prouver que leurs déclarations ne tiennent pas la route. Si quatre des cinq chapitres sont issus des versions GBA, le jeu tire parti des options de la DS et permet par exemple de se promener dans son inventaire avec le stylet ou d'interrompre un témoignage douteux en disant : « Objection ! » dans le micro. Entièrement traduit en français, *Phœnix Wright* change des productions classiques de par sa narration brillante et ses enquêtes dignes d'un bon épisode de *Columbo*. Si vous vous sentez l'âme d'un justicier et que la violence vous répugne, voilà un titre à surveiller de près.

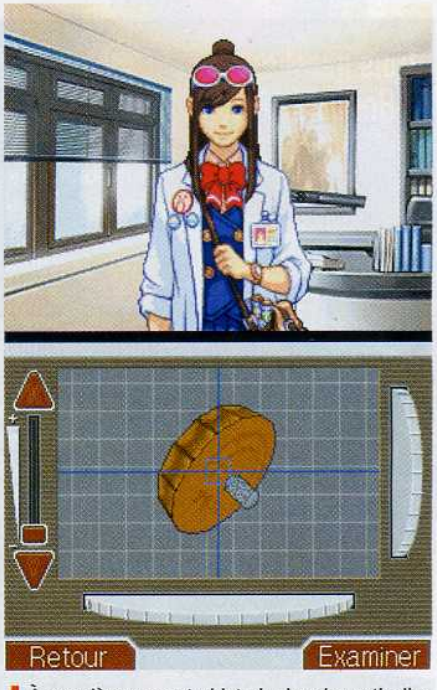
Date de sortie : 10 mars
Éditeur : Capcom

NOS IMPRESSIONS

Capcom prend le risque de sortir un jeu singulier. Le jeune public risque d'être désorienté, mais les joueurs en quête d'originalité ne s'y tromperont pas.



Un bon avocat ne se contente pas de plaider à la cour, il se déplace aussi sur le terrain.



À première vue, cet objet n'a rien de particulier. Mais peut-être qu'en l'examinant de plus près...

CHEZ NINTENDO LES SUPER-HEROS SONT PLUS BEAUX !

VIEWTIFUL JOE™ RED HOT RUMBLE

LE 10 MARS
SUR NINTENDO GAMECUBE

Le Captain Blue lance un grand casting pour trouver la star de son prochain film d'action. Héros et Vilains du Movie World sont sur la brèche : ça va bastonner sec à quatre !

VIEWTIFUL JOE™ DOUBLE TROUBLE!™

Lorsqu'un syndicat du crime envahit le plateau du nouveau film du Captain Blue pour en dérober la pellicule, Joe doit être présent sur tous les tableaux (et les écrans).

LE 24 FEVRIER
SUR NINTENDO DS

12+ www.pegi.info

NINTENDO DS™

NINTENDO GAMECUBE™

Developed by CLOVER STUDIO

www.viewtifuljoe.com

CAPCOM®

© CAPCOM CO., LTD. 2005 ALL RIGHTS RESERVED. Developed by CloverStudio Co., Ltd. CAPCOM and the CAPCOM LOGO are registered trademarks of CAPCOM CO., LTD. VIEWTIFUL JOE and DOUBLE TROUBLE are trademarks of CAPCOM CO., LTD. ™, ® and Nintendo GameCube are trademarks of Nintendo. ©2001 Nintendo. ™, ® and Nintendo DS are trademarks of Nintendo. ©2004 Nintendo.

Le niveau de détail des personnages est étonnant compte tenu de la taille de l'écran.

TALES OF THE TEMPEST

L'orage gronde

Les créateurs de la série des *Tales* (que les possesseurs de GameCube ont pu découvrir avec *Tales of Symphonia*) n'avaient réservé au GBA que quelques volets hors série (les *Narikiri Dungeon*), plutôt mineurs. Si l'on en croit l'annonce de *Xenosaga 1 & 2*, Namco tient la DS en haute estime, au point de créer spécialement pour elle un épisode à part entière : *Tales of the Tempest*. Les combats, orientés action – la marque de fabrique de la série –, seront vus de côté, répartis sur trois plans différents en profondeur, et jouables à plusieurs en wi-fi. Quant à l'écran tactile, son utilisation reste à ce jour un mystère.

Date de sortie : 13 avril (Japon), non communiquée (Europe)
Éditeur : Namco

NOS IMPRESSIONS

Tales of the Tempest s'annonce à la hauteur de l'excellente réputation de la saga, et le graphisme a de quoi faire taire les détracteurs de la DS.

CHILDREN OF MANA

Tous enfants de la DS

Square Enix a finalement reporté au 2 mars la sortie japonaise de *Children of Mana* pour DS. Dans la lignée des majestueux opus SNES, *CoM* fera la part belle au mode multi, dont les premiers détails viennent d'être dévoilés. Grâce à la connexion wi-fi en local, trois joueurs pourront se joindre au « leader » autoproclamé pour un mélange de coopération (attaques combinées, sauvetages…) et de compétition (basée sur l'accumulation d'argent et de bonus). Tout le fun d'un *Zelda*, la magie de *Mana* en plus ? Réponse début mars au Japon !

Date de sortie : 2 mars (Japon), non communiquée (Europe)
Éditeur : Square Enix

NOS IMPRESSIONS

Bien que Square Enix ne développe pas directement le projet, *Children of Mana* n'est pas tombé entre de mauvaises mains. Parole d'un fan de la première heure !

Le choix de personnages, outre les trois principaux, s'annonce vaste.

Combiner des sorts permet de causer de lourds dégâts à l'ennemi.

LE JAPON MÉDIÉVAL A CHANGÉ !
Yoot Saito's
Odama
LE 31 MARS 2006
exclusif sur
NINTENDO
GAMECUBE

ANIMAL CROSSING WILD WORLD

L'histoire se déroule le 12 janvier dernier. Les joueurs d'*Animal Crossing* sur DS (le titre est déjà disponible au Japon et aux États-Unis) qui se sont connectés online ont eu la joie de recevoir un joli cadeau de la part de Satoru Iwata (président de Nintendo) en personne : une pièce d'or à l'effigie de Super Mario. Que les absents se rassurent, d'autres évènements du même genre sont à prévoir…

MONSTER TRUCKS DS

À première vue, *Monster Trucks* sur DS à tout pour plaire ; mais, si le jeu est plutôt bien réalisé (véhicules et décors en 3D, animations fluides), il semble cependant manquer un petit peu de pêche et s'adresser à un public très restreint de passionnés de courses de camions trafiqués. À la rédaction, on n'est pas spécialement fans du genre, mais cela ne nous empêchera pas d'être objectifs lorsque viendra l'heure fatidique du verdict…

WORMS : OPEN WARFARE

Vers de rage

Un des jeux vidéo les plus drôles de la planète arrive sur DS. Comment, vous ne connaissez pas *Worms*, avec ses vers de terre qui s'étripent à coups de hache et font des sauts périlleux arrière en déposant de la dynamite au pied de l'adversaire ? *Worms* profite du confort de l'écran tactile et propose des réglages pour que les parties à plusieurs (jusqu'à quatre joueurs) ne se ressemblent jamais. On n'espère plus qu'une chose : qu'un mode online fasse son apparition.

Date de sortie : 24 mars 2006 **Éditeur :** THQ

BUST-A-MOVE DS

Les boules !

Un grand classique vient faire un tour sur DS. Le principe de ce jeu de réflexion est simple : faire disparaître de l'écran toutes ses boules collantes. Une maniabilité aux petits oignons permettant de gérer l'écran tactile assure à ce jeu un bel avenir.

Date de sortie : mars 2006 **Éditeur :** Majesco

MONOPOLY – BOGGLE – YAHTZEE – BATTLESHIP

Salut la société

Quatre jeux de société qui peuvent se partager à plusieurs (pour certain avec une seule carte), plutôt bien fichus et exploitant convenablement l'écran tactile. Verdict définitif dans le prochain numéro.

Date de sortie : avril 2006 **Éditeur :** Atari

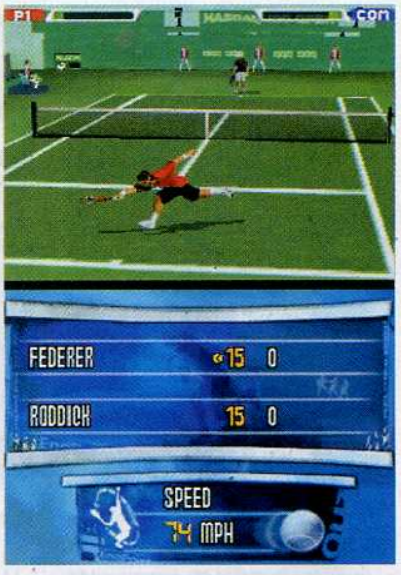
TOP SPIN 2

Premier set

La DS accueillera dès le mois d'avril sa première simulation de tennis. On pourra y incarner les plus grandes stars du moment (de Roger Federer à Maria Sharapova) ou créer son propre tennisman pour le faire évoluer dans un mode Carrière. Techniquement, le jeu semble très soigné, mais il ne semble pas faire intervenir l'écran tactile pour réaliser vos mouvements. Évidemment, *Top Spin 2* sera jouable jusqu'à quatre joueurs en LAN.

Date de sortie : 7 avril 2006
Éditeur : 2K Sports

Le double écran permet de voir les réactions des deux joueurs.



La série des *Top Spin* devrait conserver sur DS son statut de simulation de qualité.

TETRIS

La DS s'empile

Quinze ans après sa sortie sur GameBoy (et près de 70 millions d'exemplaires vendus, dont 30 millions sur GameBoy), *Tetris* vient d'être annoncé sur DS ! Le jeu est développé par Nintendo et mettra en avant les personnages les plus célèbres de la marque. Si le principe du jeu est archi-connu, le mode multi jusqu'à dix devrait réserver bien des surprises !

Date de sortie : 21 avril **Éditeur :** Nintendo

Jusqu'à dix joueurs auront la possibilité de s'affronter en LAN, et quatre en wi-fi.

TAO'S ADVENTURE : CURSE OF THE DEMON SEAL

Le magicien ose sur DS

Les amateurs de jeux de rôle auront bientôt un morceau de choix à se mettre sous le stylet. *Tao's Adventure* débute sur un scénario classique : il faut sauver votre village des démons qui ont transformé tous les habitants en pierre. Vous serez accompagné tout au long de votre périple par différents personnages. En tant que magicien, vous lancerez des sortilèges à la manière de *Castlevania : Dawn of Sorrow*, c'est-à-dire en traçant vous-même les signes incantatoires sur l'écran tactile. Graphiquement, *Tao's Adventure* exploite la DS en affichant des décors en 3D colorés et soignés.

Date de sortie : courant 2006 **Éditeur :** Konami

TRAUMA CENTER : UNDER THE KNIFE

La DS à cœur ouvert

Le thème médical a rarement été abordé dans les jeux vidéo. Avec son écran tactile, la DS est particulièrement adaptée pour accueillir ce jeu étonnant.

Mine de rien, la DS est parvenue en peu de temps à nous plonger dans des ambiances originales, vraiment différentes de tout ce qu'on a pu vivre sur d'autres supports : du délire avec *Wario Ware Touched!*, du dépaysement avec *Lost in Blue*, dans lequel vous vous retrouvez naufragé sur une île, du charme avec *Nintendogs* ou de l'étonnement avec *Another Code*. Le petit plus de la DS, c'est l'utilisation du double écran ou du stylet. Avec *Trauma Center*, vous voilà dans la peau d'un jeune chirurgien promis au plus bel avenir. Vous vous découvrez un talent incroyable qui vous permet de ralentir le temps pendant quelques secondes. Un don exceptionnel qui vous amènera à combattre des terroristes qui menacent de faire mourir les gens à petit feu en leur inoculant un virus qui détruit leurs organes internes. Jouable uniquement au stylet, *Trauma Center* vous place dans des situations extrêmes où précision et concentration sont essentielles pour progresser dans l'aventure. Alors qu'on aurait pu craindre une action répétitive, le scénario et les mises en situations sont suffisamment variés pour qu'on se prenne très vite au jeu et qu'on ne lâche plus le stylet. Les amateurs d'hémoglobine qui imaginent déjà torturer leurs patients en seront pour leurs frais : le jeu n'est pas particulièrement sanglant et ne permet pas aux charlatans de dépasser les trois

Votre assistante vous guide lors des phases importantes de l'opération. Écoutez bien ses conseils.

Les organes sont représentés de manière stylisée, ni trop réaliste ni trop aseptisée. Joli travail.

Assurez-vous de pointer vos outils sur les endroits appropriés pour ne pas blesser le patient.

Ici, vous devenez démineur avec vos instruments habituels !

Les dialogues vous entraînent dans une histoire vite passionnante.

Une opération délicate ? Ayez recours au Magic Touch, un don qui vous permet de ralentir le temps.

premiers niveaux. On apprécie particulièrement le design manga et les relations qui s'établissent entre les différents personnages du jeu. Les opérations sont particulièrement bien pensées, suffisamment réalistes dans leurs déroulement pour qu'on se rende compte de ce qu'implique le dur métier de chirurgien. Des rebondissements, du stress, des personnages attachants... *Trauma Center : Under the Knife* devrait faire un carton mérité en France, et ce, dès le mois de mars, date de la sortie du jeu.

Date de sortie : Mars 2006
Éditeur : Nintendo

NOS IMPRESSIONS

Avec son scénario bien ficelé et ses personnages attachants, *Trauma Center* est un jeu qui va faire parler de lui. Gare à l'addiction !

VOS OUTILS

Scalpels, gel, pinces... Vos premières opérations permettent de vous familiariser avec les outils. Ensuite, vous aurez de temps en temps des indications sur la manière de procéder, mais il est important de se souvenir de la marche à suivre pour extraire une tumeur ou recoudre une plaie !

LASER : permet de brûler des tissus infectés. Très utiles pour éradiquer le virus Guilt.

GEL : important pour désinfecter avant d'utiliser le scalpel et nettoyer les plaies avant de les recoudre.

DRAINAGE : permet d'aspirer du sang lorsqu'il y a hémorragie. Important pour y voir clair lors de l'opération.

PINCES : permet d'extraire des débris de verre ou des tumeurs ou de refermer une plaie importante.

MAIN : pour masser après application d'un tissu organique. Utile pour effectuer le Magic Touch.

LOUPE INFRAROUGE : pour voir plus précisément certaines parties des organes en cours d'opération.

SCALPEL : pour pratiquer des incisions. Soyez sûr de ne pas avoir la tremblote !

FIL : pour recoudre les plaies du patient une fois l'opération terminée.

INJECTION : permet d'injecter un produit pour que le patient conserve un rythme cardiaque normal.

BANDAGE : une fois l'opération terminée, appliquez un bandage : ultime étape d'une opération réussie.

AGE OF EMPIRES II : THE AGE OF KINGS

La DS sacre les rois

La DS accueille un nouveau jeu de stratégie dans sa ludothèque. *Age of Empires* allie simplicité d'utilisation et grande richesse de jeu. Avis aux amateurs !

Référence du jeu de stratégie en temps réel sur PC et Mac, la série des *Age of Empires* se voit adaptée pour la DS. Plutôt que de tenter une laborieuse conversion du jeu PC, qui nécessiterait une puissance de calcul énorme, les développeurs ont choisi de changer un peu les habitudes. Pour commencer, fini le temps réel : le jeu se déroule au tour par tour, comme c'est le cas dans *Advance Wars*. Sur bien des points, on pourra d'ailleurs comparer les deux jeux (mode Scénario en solo et multijoueur jusqu'à quatre). *Age of Kings* se place dans un univers médiéval, où vous devez à la fois explorer les zones aux alentours, développer vos ressources et défendre votre (ou vos) ville(s) des attaques ennemies. Sont aussi au programme des recherches à mener pour améliorer l'équipement de vos soldats et leur armement ou pour rendre plus efficaces vos cultures. C'est ainsi que vous pourrez faire progresser votre civilisation et construire de nouvelles unités plus puissantes. Parmi les nouveautés, on note la présence dans vos rangs d'un héros, personnage historique (Richard Cœur de Lion, Gengis Khan, etc.) plus puissant et possédant des pouvoirs pouvant aider à gagner plus facilement certains combats. Notre première impression est très positive. Graphiquement soigné, ce jeu de stratégie est très accrocheur.

Date de sortie : Avril 2006
Éditeur : THQ

NOS IMPRESSIONS

Intéressant, riche et soigné, *Age of Kings* viendra sans problème prendre la relève de *Advance Wars*. Les amateurs de stratégie n'ont pas à se plaindre !

Dans la version DS, des figures historiques viennent vous épauler.

Une animation occupe l'écran du haut lorsque deux unités s'affrontent.

RECTIFICATIONS

Après deux heures passées sur différentes missions du jeu, nous avons fini par ranger le stylet pour jouer de manière plus « classique ». Il reste encore à l'heure actuelle des petits soucis d'ergonomie dans l'utilisation des menus, légers défauts qui gagneraient à être corrigés. Ce devrait être le cas d'ici la date de sortie du jeu.

VOUS PRÉFÉREZ PARTAGER UNE MANETTE AVEC QUI ?

☐ MARIO ET LUIGI

☐ WARIO ET WALUIGI

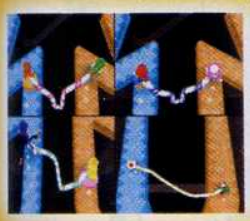
☐ SKELÉREX ET BOO

☐ PRINCESSES PEACH ET DAISY

☐ YOSHI ET BIRDO

☐ TOAD ET TOADETTE

MARIO PARTY 7



On a toujours trop d'amis quand on joue à Mario Party! On a pensé à vous en créant un tout nouveau mode **8 joueurs simultanés** grâce au partage de la manette: Mario et sa bande bien nombreuse partent en croisière autour du monde. Lancez-vous avec vos amis ou votre famille à l'abordage de 6 destinations exotiques - plateaux de jeu à parcourir et **88 nouveaux mini-jeux** dont 11 utilisant le micro inclus.
C'est la fiesta de votre vie qui vous attend!

micro inclus

exclusif sur NINTENDO GAMECUBE

3+ www.pegi.info

www.nintendo.fr

© 2006 Nintendo. © 2006 Hudson Soft. Includes SCANSOFT® ... technology. SCANSOFT® is a registered trademark of SCANSOFT, Inc. and used in a ... under license. Copyrights of all characters and muscle reserved by Nintendo. Copyrights of game, scenario and program ... by Nintendo, reserved by Nintendo and Hudson. TM, ® and the Nintendo GameCube logo are trademarks of Nintendo. © 2006 Nintendo.

WI-FI DS

Jouez à la DS via Internet

3 millions d'utilisateurs ont déjà apprécié les joies du jeu « en ligne » ; pourquoi pas vous ?

C'est avec succès que *Mario Kart* a inauguré les fonctions online de la DS. L'occasion de revenir sur un sujet que nous n'avions pas pu traiter (faute de place) dans notre dernier numéro. Pour la connexion, deux cas de figures se présentent : soit vous avez le haut débit chez vous, soit vous ne l'avez pas. Dans tous les cas, vous trouverez ici une solution pour jouer en ligne à la DS.

VOUS AVEZ INTERNET HAUT DÉBIT

Probablement la méthode la plus utilisée par les joueurs de *Mario Kart* DS. Primo, il faut absolument avoir une connexion haut débit voire très haut débit – entendez par là au moins 2 Mo. Aujourd'hui, il faut compter entre 2 et 8 Mo pour que la plupart des connexions haut débit tournent. Si vous avez en dessous, n'essayez pas : ça ne fonctionnera pas.

Vous avez une connexion wi-fi

Ce n'est pas forcément la solution la plus simple. Votre DS ne va peut-être pas la repérer facilement. On a même testé à côté d'un routeur wi-fi : la DS a détecté la connexion du voisin, mais pas celle de la pièce dans laquelle nous étions ! Pour vous en sortir, un minimum de connaissances techniques est nécessaire. Si votre DS repère la connexion, il suffit alors de rentrer la clé WEP de votre routeur wi-fi (clé de protection qui vous est fournie et que vous pouvez modifier lorsque vous avez acquis votre

modem wi-fi). Bon, en général ça marche bien, mais… y a toujours un «mais», alors ne soyez pas étonné!

Vous n'avez pas de connexion wi-fi

Nintendo vend une clé USB qui permet de passer outre ce détail. Il faut pour cela disposer d'un PC équipé de Windows XP (désolé pour les possesseurs de Mac, la clé n'est pas compatible). Attention là aussi car certains pare-feu (qui protègent votre système contre les intrusions extérieures) empêchent la DS de repérer convenablement la connexion. Si vous êtes dans ce cas, nous vous déconseillons de désactiver vos protections. Cela serait dommage de subir une attaque de virus pour avoir voulu assouvir une envie pressante de jouer online à *Mario Kart* DS.

La clé USB Nintendo (25 €) permet de jouer en wi-fi. Elle n'est pas compatible Mac et nécessite un PC équipé de Windows XP.

VOUS N'AVEZ PAS LE HAUT DÉBIT

Rechercher un «hot spot Meteor»

Si vous avez été échaudé par l'expérience wi-fi à la maison (ça peut arriver, et on comprend que certains parents refusent de trifouiller dans les options des connexions, parfois difficiles à maîtriser), nous vous conseillons de prendre votre sac à dos et de partir à la recherche des fameux spots wi-fi. Le site Internet qui suit vous propose une liste d'adresses d'accès wi-fi Meteor. Il s'agit de la société qui a conclu un accord avec Nintendo pour permettre au grand public de pouvoir jouer en wi-fi avec la DS. Ces lieux devraient vous assurer une connexion tranquille. Pour trouver une borne près de chez vous, rendez-vous sur le site http://www.hotspot-wifi.fr/fr/index.php et intégrez les paramètres liés à la Nintendo Wi-Fi Connection!

Rechercher un «hot spot Nintendo»

Nintendo n'a pas encore révélé le nom de ses partenaires, mais on pense à Score Games ou Micro Mania. On trouvera chez ces grosses enseignes des «spots» Nintendo Wi-Fi Connection qui vous permettront par ailleurs de trouver des joueurs sur place et de partager des parties en LAN. Ces spots se mettent en place depuis janvier. Le site de leur emplacement devrait être disponible sous peu sur http://www.nintendowifi.fr

Mario Kart DS peut conserver trois réglages. Utile, quand on joue ailleurs que chez soi…

http://www.hotspot-wifi.fr/fr/index.php pour jouer à *Mario Kart* en extérieur.

MON KART EN LIGNE

Ça y est! Vous êtes confortablement installé pour engager votre première partie de *Mario Kart* DS sur le «World Wide Web». Religieusement, vous allez choisir dans le menu Wi-Fi l'option Match CWF Nintendo et vous pouvez dès lors choisir votre lieu de connexion: Mondial, Continental, Rivaux ou Amis. Le mode Rival choisit des adversaires en fonction de votre niveau de jeu (vos étoiles), et le mode Amis permet une connexion entre ceux qui se sont échangés leur code Amis. Sachez que pendant les courses vous ne pourrez pas laisser traîner les objets derrière votre kart et que vous ne verrez pas les adversaires déclencher leurs Mini-turbos.

TONY HAWK EN LIGNE

Tony Hawk's American Sk8land est le second jeu utilisant les fonctions online de la DS. Deux modes de jeu sont à disposition, et les meilleurs d'entre vous auront peut-être la joie de figurer parmi les classés sur le site Internet officiel du jeu. Sachez qu'il y a quand même du boulot avant d'y parvenir. Eh oui, c'est toujours plus facile d'être le meilleur dans son quartier qu'à l'échelle mondiale!

MARIO PARTY 7

C'est «reparty» pour un tour

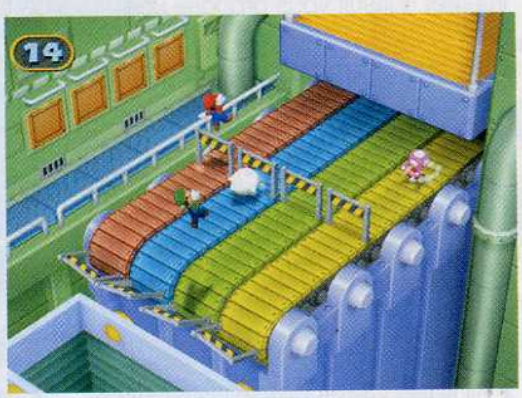
Préparez-vous à des soirées animées avec le nouveau *Mario Party 7*. Drôle et simple d'accès, un jeu extra qui ne se prend pas au sérieux.

Convivialité : voilà le maître mot de la série des *Mario Party*. Enrichi par l'apparition de mini-jeux que l'on peut partager à huit et par l'utilisation du micro un peu plus poussée que d'habitude, le titre propose aux habitués (et aux autres aussi, d'ailleurs) de retrouver tout le plaisir d'un jeu de l'oie amélioré. Le mode Solo, toujours présent, vous permettra de vous familiariser avec les nombreux mini-jeux (on en dénombre plus de quatre-vingts !), mais découvrir le jeu à plusieurs reste évidemment la meilleure manière de l'apprécier et de passer outre ses petits défauts (utilisation du micro perfectible). Vous choisissez parmi six plateaux de jeu, le gagnant de chaque plateau étant celui qui réussit à récupérer trois étoiles. Les moyens pour obtenir les fameuses étoiles diffèrent selon les plateaux. *Mario Party 7* est un titre vraiment incontournable pour tous les amateurs de jeux de plateau. On prend autant de plaisir à y jouer en famille (les règles sont enfantines et la prise en main immédiate) qu'entre amis. De quoi réconcilier les parents réfractaires au jeu vidéo avec ce loisir désormais incontournable.

Éditeur : Nintendo

NOS IMPRESSIONS

Découvrir les mini-jeux procure des moments d'hilarité générale. Pour en profiter pleinement, jouez à plusieurs. Un vrai bijou !



La course aux étoiles recommence de plus belle avec six plateaux différents et des mini-jeux toujours délirants.

PRINCE OF PERSIA 3 : LES DEUX ROYAUMES

Forme royale

S'il est bien une série qui parvient à renouveler son gameplay régulièrement, c'est *Prince of Persia*. Pour ce troisième épisode, le prince peut se jouer sous deux formes. Sous sa forme maléfique, il est affublé d'une chaîne qui lui permet d'éliminer ses adversaires ou de s'accrocher à toutes sortes d'éléments du décor. Transformé en « gentil » prince, il retrouve les qualités acrobatiques qu'on lui connaît bien. On replonge avec délectation dans cette ambiance orientale, d'autant plus que la bande-son est de qualité. *Prince of Persia* mélange avec brio action et plate-forme. On lui pardonnera donc une maniabilité parfois approximative lors de certaines phases de combat.

Éditeur : Ubisoft

Le prince de Perse est également le roi des acrobates, tous jeux de plate-forme confondus.

NOS IMPRESSIONS

Graphiquement irréprochable, *Prince of Persia 3* accroche le joueur malgré certains défauts de maniabilité. Un plaisir de jeu non dissimulé !

VIEWTIFUL JOE
RED HOT RUMBLE

Joe voit rouge

Avec un character design original et deux épisodes survoltés, *Viewtiful Joe* est rapidement devenu culte. *Red Hot Rumble* place ses personnages dans des arènes, prêts à s'affronter dans un gigantesque jeu de baston que l'on pourra partager à quatre joueurs. L'esprit de *Smash Bros. Melee* souffle dans ce nouveau *Viewtiful*, ce qui n'est pas pour nous déplaire.

Éditeur : Nintendo

NOS IMPRESSIONS

Red Hot Rumble va au-delà du simple jeu de baston, histoire de vous faire cogiter un peu entre deux bourre-pifs...

À VENIR

REVOLUTION

Vos mains ont la parole !

La DS a modifié notre approche du jeu vidéo, nous faisant gratter notre console ou souffler dessus. Avec la Revolution, le changement sera encore plus radical : la console pourra repérer le mouvement de la manette dans l'espace.

Date de sortie : courant 2006

Éditeur : Nintendo

TOP 10

Nintendo LE MAGAZINE OFFICIEL

1. The Legend of Zelda The Wind Waker
2. Resident Evil 4
3. Mario Kart Double Dash!!
4. Super Mario Sunshine
5. Metroid Prime
6. Paper Mario 2
7. The Legend of Zelda Four Swords Adv.
8. Baten Kaitos
9. Animal Crossing
10. Beyond Good & Evil

Le bon grain et l'ivraie

Notre DS atteint enfin sa vitesse de croisière, et avec elle arrive son lot de jeux sans substance, souvent à licence, développés à la va-vite pour que leur sortie coïncide avec la période des fêtes. Nous n'avons jamais testé autant de jeux pour un même numéro ; mais que de déchets et de jeux baclés dans cette multitude de titres ! Pour que vous puissiez éviter les navets sans passer à côté des perles rares, nos testeurs se sont évertués à séparer le bon grain de l'ivraie.

34

VIEWTIFUL JOE

Claque technique autant que ludique. *Viewtiful Joe* is beautiful !

40

METROID PRIME PINBALL

L'un des meilleurs jeux de flipper jamais sortis sur console.

46

DRAGON BALL Z

Un classique, même si le titre DS est très proche de la version GBA.

52

MARIO & LUIGI 2

Double écran, double héros... cet épisode double tout, surtout le plaisir de jouer !

74

TONY HAWK'S AMERICAN SK8LAND

Vous n'aimez pas le skate ? Ce jeu pourrait bien vous faire changer d'avis...

Les jeux préférés de la rédaction

Aymeric

MARIO KART DS

« La sortie d'un Mario Kart *marque forcément un support. Et sur DS, la jouabilité est parfaite et le fun incroyable ! »*

Spy

VIEWTIFUL JOE

« Une parfaite maîtrise technique associée à du grand fun : vous allez passer des heures de pure folie ! »

Clémence

BATTLES OF PRINCE OF PERSIA

« Une fan comme moi, passer à côté d'un PoP ? *Même s'il s'agit d'un* card game, *il est efficace, j'adhère. »*

METROID PRIME PINBALL

Les notes de la rédaction

Sans commentaire	1-2
N'a de jeu vidéo que le nom	3-4
On cherche encore ce que l'on peut y sauver	5-6
Intérêt et réalisation ne sont pas au rendez-vous	7-8
Moyen... Vous trouverez mieux sans difficulté	9-10
Acceptable, mais perfectible	11-12
Satisfaisant, si le genre vous intéresse	13-14
Très bon dans le genre en question	15-16
Excellent. Foncez les yeux fermés	17-18
La perfection est-elle vraiment de ce monde ?	19-20

Les tests DS

BATTLES OF PRINCE OF PERSIA	66
BILLIARD ACTION	60
BOB L'ÉPONGE : SUPER VENGEUR	42
BUBBLE BOBBLE	68
BURNOUT LEGENDS	62
DEVILISH	64
DRAGON BALL Z SUPERSONIC WARRIORS 2	46
HARRY POTTER ET LA COUPE DE FEU	70
KING KONG	38
LE MONDE DE NARNIA	72
LES INDESTRUCTIBLES 2	73
MARIO & LUIGI 2	52
MEGAMAN BATTLE NETWORK 5	51
METROID PRIME PINBALL	40
NFS : MOST WANTED	61
SCOOBY-DOO : DÉMASQUÉ !	43
SEGA CASINO	65
SHREK SUPER SLAM	39
SUPER MONKEY BALL	58
TEENAGE MUTANT NINJA TURTLES 3	50
THE RUB RABBITS	56
TITEUF : MISSION NADIA	44
TONY HAWK'S AMERICAN SK8LAND	74
VIEWTIFUL JOE : DOUBLE TROUBLE	34
ZOO TYCOON	69

TOUJOURS SUR DS 78
Tous les jeux testés depuis le lancement de la DS.

Stonehenge

TONY HAWK'S AMERICAN SK8LAND

« Voilà sans aucun doute l'un des tous meilleurs titres disponibles sur DS. »

Leflou

MARIO & LUIGI 2

« Rien que pour la bouille de Bébé Mario et de Bébé Luigi, le jeu vaut le coup d'œil... Et quand on commence à jouer, on ne s'arrête plus. »

Wonder

BATTLES OF PRINCE OF PERSIA

« Un jeu de stratégie doté d'une ambiance captivante, avec un réél challenge : difficile d'arrêter de jouer une fois qu'on est plongé dedans. »

VIEWTIFUL JOE DOUBLE TROUBLE

APRÈS AVOIR IRRADIÉ LE CUBE DE SES POUVOIRS SUPER STYLÉS, JOE RENFILE SON PYJAMA ROUGE POUR ENFLAMMER LE DOUBLE ÉCRAN DE LA DS. ALORS, TOUJOURS AUSSI «HOT»?

PLUS
- Réalisation superbe
- L'ambiance Viewtiful !
- Humour savoureux

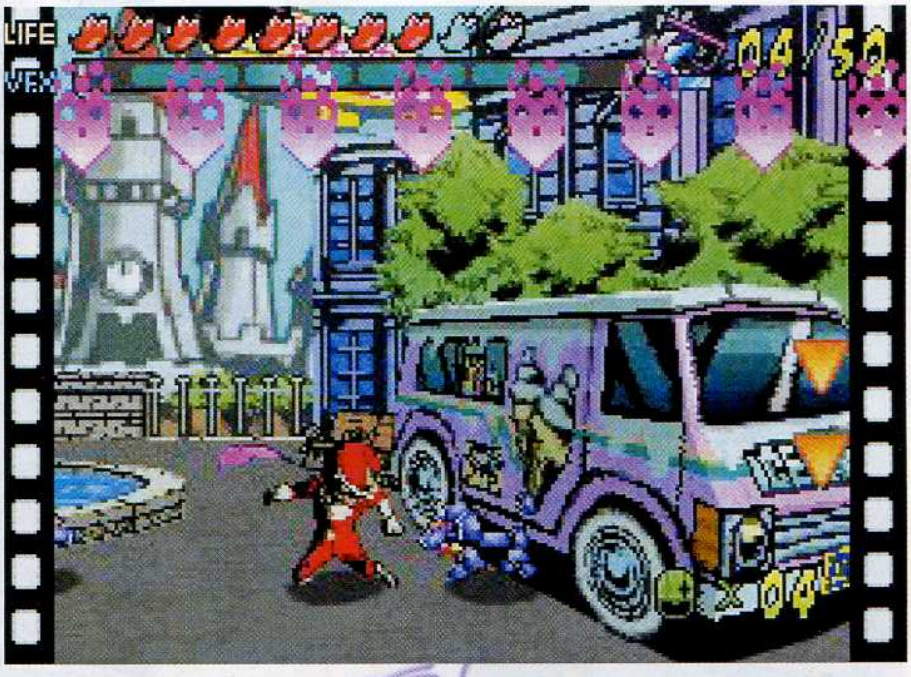
MOINS
- Trop d'indices
- Maniabilité des VFX confuse
- Pauvres gauchers…

Lors da sortie sur GameCube, *Viewtiful Joe* avait créé l'évènement, avec son esthétique criarde et déjantée, en parfaite adéquation avec son gameplay survolté. Après un deuxième volet sympathique bien qu'un peu redondant, les créatifs du studio Clover, dirigés par le grand Atsushi Minaba, ont décidé de donner une impulsion nouvelle à leur turbulente mascotte. La DS, console unique en son genre, semblait la candidate idéale pour ce périlleux exercice. Mais comment convaincre Joe de reprendre du service, alors qu'il est retourné à sa vie indolente et qu'il préfère rester affalé sur une banquette de ciné à engloutir du pop-corn ? Facile ! Il suffit de s'en prendre à ses proches…

Tout commence avec une annonce tonitruante : Captain Blue, l'idole éternelle, serait sur le point de prendre sa retraite ! Bien décidé à en savoir plus, Joe se rend à Movie Land en compagnie de sa sœur Jasmine, qui ne tarde pas à tomber aux mains de l'ennemi. Un studio de cinéma avec une multitude de plateaux thématiques, le paradis pour Joe ? Certes, notre héros est dans son élément, au milieu des clins d'œil divers et variés à des classiques du cinéma (*Robocop*, *Edward aux mains d'argent*, etc.) ou à d'autres jeux Capcom (*Resident Evil*, pour ne citer que lui),

GENRE ACTION **NOMBRE DE JOUEURS** 1 **SAUVEGARDE** SUR CARTE
DÉVELOPPEUR CLOVER STUDIO **ÉDITEUR** CAPCOM **PRIX** ENVIRON 50 €

Même avec la meilleure volonté du monde, il faudrait être aveugle pour rater une énigme.



Malgré la taille réduite des écrans de la DS, la justesse et la fluidité de l'animation de Joe sont étonnantes. Une bien agréable surprise !

Pour semer le chaos à travers l'écran et tout faire voler dans les airs, utilisez le pouvoir du grattage magique !

Parmi les méchants de *Double Trouble*, on retrouve de vieilles connaissances. Mais ne comptez pas sur eux pour vous faire des cadeaux.

mais il se retrouve bien dépourvu sans ses anciens pouvoirs VFX. En fait, Joe n'a conservé de son ancienne panoplie que le bon vieux « ralenti », toujours affecté au bouton L. Les autres pouvoirs VFX reposent entièrement sur l'écran tactile, et ce n'est pas là une mince affaire ! N'oublions pas que *Viewtiful Joe* est avant tout un jeu de baston qui nécessite une solide prise en main de la console et une sollicitation permanente de la main droite pour actionner les boutons. Hors de question, dans ces conditions, d'utiliser le stylet. Il va falloir se contenter de jongler de la main droite entre l'écran et les boutons, et effectuer toutes les manipulations au doigt. Le bon vieux « zoom » a été remplacé par le VFX « glisse » (un coup de doigt de bas en haut), qui permet d'intervertir un instant les deux écrans, sachant que l'écran du haut affiche en permanence une vue zoomant l'action. Les autres pouvoirs VFX sont pour leur part totalement nouveaux. La « fêlure »,

LA DS PARVIENT, EN 3D, À OFFRIR UN RENDU EXTRÊMEMENT PROCHE DE LA VERSION GAMECUBE.

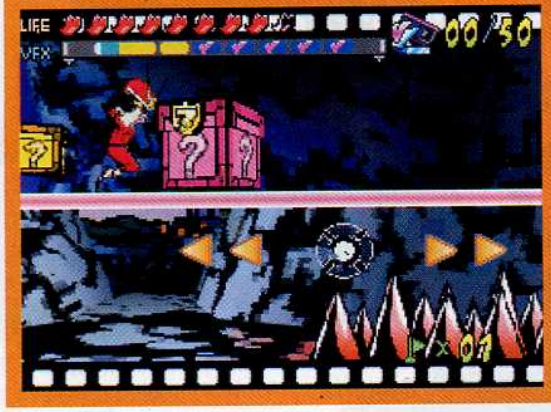
Grâce au ralenti, on peut intercepter les projectiles et les renvoyer à l'expéditeur.

Affronter deux ennemis à la fois, c'est vraiment pas bien compliqué... Heureusement qu'ils se succèdent à un rythme effréné.

qui consiste à tracer un trait selon un axe horizontal, permet de séparer l'écran en deux et de décaler la partie haute afin de déplacer les objets du décor. Enfin, le VFX « gratte » consiste à gratter l'écran du bas pour assommer les ennemis ou faire tomber divers objets du décor. Comme on pouvait s'y attendre, la manipulation à la force du doigt manque cruellement de précision, et il n'est pas rare de déclencher un VFX au lieu d'un autre... Un inconvénient avec laquelle la plupart des joueurs arriveront à composer, sans pour autant y remédier totalement. Tous ces pouvoirs peuvent servir en combat, y compris contre certains boss, mais leur utilité première réside dans la résolution des énigmes. La prépondérance desdites énigmes, qui dans *Double Trouble* sont plus nombreuses que les combats,

L'ART DU COUPER-COLLER

La « fêlure » est sans doute la technique la plus largement utilisée pour résoudre les énigmes. Il suffit de faire glisser le haut de l'écran jusqu'à l'emplacement désiré, et le tour est joué ! Qu'il s'agisse d'activer un interrupteur en déplaçant puis en faisant tomber une statue, d'éteindre un incendie ou d'actionner tout type de mécanisme, vous y aurez recours plus souvent qu'à votre tour.



n'est pas le fruit du hasard mais le résultat d'une intention délibérée des développeurs. Clover a ainsi choisi de privilégier l'aspect graphique, et le pari est totalement réussi. La 3D n'a beau pas être son fort, la DS parvient néanmoins à offrir un rendu extrêmement proche de la version GameCube. Les persos en cel-shading sont tout aussi brillamment modélisés et animés, et les décors façon comics retiennent parfaitement l'esprit de la série. Pourtant, tout ceci a un prix : jamais plus de deux ennemis n'apparaissent simultanément à l'écran. Les bastons échevelées de l'original laissent la place à des combats plus sages, mais qui suffisent à compliquer la vie du joueur dès qu'il s'agit de jouer du doigt sur l'écran tactile. Mais alors, pourquoi tuer l'intérêt des énigmes en estampillant chaque élément du nom de la technique à utiliser ? Pourquoi, monsieur Minaba ? Une question à laquelle nous n'aurons sans doute jamais de réponse… **SELM**

POURQUOI TUER L'INTÉRÊT DES ÉNIGMES EN ESTAMPILLANT CHAQUE ÉLÉMENT DU NOM DE LA TECHNIQUE À UTILISER ?

UN COUP DE POUCE ?

Comme on pouvait s'y attendre, *Double Trouble* propose une utilisation créative de l'écran tactile, avec une multitude de manipulations très intuitives à réaliser selon le contexte des énigmes.

Le VFX « glisse » permet de focaliser l'action sur un élément du décor et d'interagir directement avec toutes sortes de mécanismes.

Il faudra parfois s'en prendre directement à un ennemi à l'aide de l'écran tactile. Ça va « gratter » sec !

RÉALISATION
Assurément l'un des plus beaux jeux de la DS, visuellement très proche de la version NGC.

JOUABILITÉ
L'alternance entre les boutons et l'écran tactile peut s'avérer problématique.

SON
Tout à fait dans le ton des musiques de la version GameCube, les voix en moins.

DURÉE DE VIE
Les six niveaux sont honorables pour le genre, mais les raisons de rejouer se font rares…

VERDICT *Double Trouble* est une vraie petite prouesse technique. On reste cependant en deçà de l'original, avec des combats moins trépidants et des énigmes sans intérêt. On y était presque…

15/20

GENRE PLATE-FORME **NOMBRE DE JOUEURS** 1 **SAUVEGARDE** SUR CARTE
DÉVELOPPEUR & ÉDITEUR UBISOFT **PRIX** ENVIRON 45 €

Ça explose de partout, l'action est intense et la réalisation inoubl... Bon, Ok, j'arrête, c'est pas crédible...

De petites séquences en images fixes lient les niveaux entre eux tout en suivant la trame scénaristique du film.

KING KONG

LE ROI DE LA JUNGLE AURA BIEN FAIT PARLER DE LUI SUR CONSOLES. CEPENDANT, ON VA OUBLIER TRÈS VITE CETTE VERSION DS CAR ELLE RISQUERAIT DE CASSER LE MYTHE.

PLUS
- Le scénario du film
- Incarner Jack
- Incarner King Kong

MOINS
- Lenteur effarante !
- Décors laids
- Jouabilité approximative

C'est le jeu officiel. C'est marqué en gros dessus. Puisque le film est bien, allez zou !, achetons le jeu. Stop ! Ami lecteur, garde tes deniers : alors que *Peter Jackson's King Kong : The Official Game of the Movie* (*sic*) s'en sort très bien sur d'autres supports, sur DS c'est le chaos total. Saluons tout de même l'effort en termes de jouabilité pour exploiter le support : on se déplace à la croix directionnelle et on oriente son champ de vision en glissant le stylet sur l'écran tactile. C'est sympa et pratique, mais le manque de réactivité et la catastrophique lenteur du héros ont de quoi rendre fou. Comme à bien d'autres niveaux dans ce *King Kong*, ça aurait pu être bien mais un élément déterminant vient gâcher le plaisir. Exemple : les ennemis sont bien réalisés, mais le brouillard omniprésent et la structure peu détaillée des décors en viennent à vous dégoûter. Ou encore : on échappe avec panache à un ennemi pour traverser un mur buggé et mourir sans raison dans un trou noir. Rageant... Que reste-t-il alors à cette version DS ? Les quelques niveaux avec Kong et des combats avec un armement varié, plus le plaisir de revivre l'aventure originale du film. Pour le reste, ça fleure bon le développement à la va-vite pour coller avec la sortie « officielle » du film. À bon entendeur...

AYMERIC

Il va falloir utiliser vos neurones pour résoudre certaines énigmes.

RÉALISATION Laid à tel point que cela pourrait en dégoûter certains. C'est clair ?

JOUABILITÉ La lenteur du héros vient carrément gâcher l'aventure.

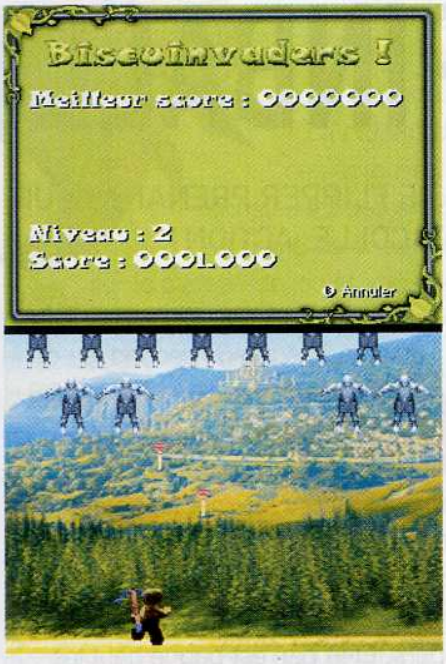
SON Les musiques d'ambiance et les sons restent tout à fait corrects.

DURÉE DE VIE Cinq heures de supplice pour aller au bout de l'aventure.

VERDICT Bugs, lenteur extrême, graphismes déplaisants... Le jeu est à l'image du monstre : évitez de croiser sa route.

6/20

GENRE COMBAT **NOMBRE DE JOUEURS** 1 À 4 **SAUVEGARDE** SUR CARTE
DÉVELOPPEUR & ÉDITEUR ACTIVISION **PRIX** ENVIRON 50 €



Il existe un bon paquet de mini-jeux, mais la plupart doivent être débloqués.

L'écran tactile vous permet d'utiliser les gadgets que vous récoltez dans le décor.

Voilà qui s'appelle se faire « slamer » ! C'est drôle, mais pas facile à exécuter.

SHREK SUPER SLAM

DÉCEVANT SUR NGC, *SHREK SUPER SLAM* NE FAIT PAS MIEUX SUR DS. TOUJOURS EN MANQUE D'INSPIRATION, L'OGRE VERT AURAIT MIEUX FAIT DE RESTER DANS SON MARAIS.

PLUS
- Les pièges
- Mini-jeux sympa
- Jouable à quatre

MOINS
- Décors vides
- Vite ennuyeux
- Maniabilité défaillante

« Vite, il faut endormir les petits dranons. Et si on leur racontait une histoire ? », suggère l'âne, fier géniteur d'une tripotée de rejetons mi-âne, mi-dragon (le jeu se situe après la fin du second épisode ciné). Une bonne ou une mauvaise idée, cela dépend de quel côté de l'écran on se trouve. Chacun des douze personnages sélectionnables raconte sa propre histoire au gré d'une série de combats aussi ennuyeux que rébarbatifs dans des décors certes variés, mais mal réalisés et bien trop réduits pour que l'on puisse y prendre ne serait-ce que quelques secondes de plaisir. L'antithèse du dynamisme. Donner des coups de poings (de cheveux ou de sabots aussi, ce qui ne change rien), sauter et « slamer » votre adversaire avec un enchaînement, voilà qui suffit à résumer 90 % du jeu. Si encore la jouabilité était parfaite… Mais là aussi, on est loin du compte. On peine bien trop souvent à frapper son adversaire et encore plus à enchaîner les coups. L'idée des pièges à poser et des gadgets à utiliser (fusils et autres loufoqueries) est sympa, mais, vu la qualité de la prise en main, autant dire qu'elle passe presque inaperçue. Reste un mode « Super défi » composé de mini-jeux souvent sans intérêt ainsi que la possibilité de jouer jusqu'à quatre en LAN. Ce qui ne saurait suffire à faire un bon jeu d'action. **CLEM**

RÉALISATION
Décors fadasses, modélisations approximatives. Tout juste moyen.

JOUABILITÉ
Difficile d'enchaîner les coups, et l'action est trop lente.

SON
L'univers sonore de *Shrek*… Pourquoi pas.

DURÉE DE VIE
Ni bonne ni mauvaise, mais où est le plaisir ?

VERDICT Les premières aventures du géant vert sur DS ne seront pas à marquer d'une pierre blanche. Passez votre chemin.

6/20

METROID PRIME PINBALL

CES DERNIÈRES ANNÉES ONT VU FLEURIR LES SIMULATIONS DE FLIPPER PRENANT POUR THÈME DES JEUX VIDÉO. CETTE FOIS-CI, C'EST *METROID* QUI S'Y COLLE. ACTION !

PLUS

- Animation fluide de la bille
- Architecture des tables
- Très progressif

MOINS

- Un peu facile
- Peu de tables
- Il manque le tilt

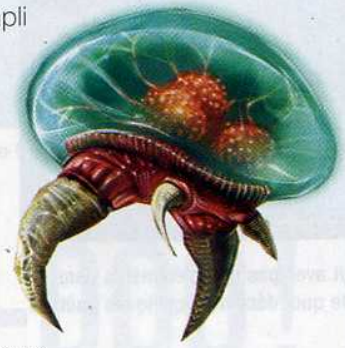
Après *Super Mario Pinball* sur GBA, Nintendo sort son second jeu du genre en moins d'un an – sur DS, cette fois. Le choix de *Metroid* était assez évident : la capacité de Samus de se transformer en boule semblait l'imposer. Il n'y avait plus qu'à concocter le jeu qui ravirait à la fois les fans de la belle héroïne et ceux de flippers. Et le pari est gagné haut les flips ! En plus d'un mode multijoueur (jusqu'à huit DS connectées), deux modes de jeux solo sont proposés. Le premier, appelé Multi-Missions, est le mode « histoire » du jeu, dans lequel vous devez récupérer des artéfacts. Cela se traduit par diverses missions proposées dans les deux flippers de départ, missions qui consistent à passer sur les rampes dans le bon ordre ou bien à accéder à des mini-jeux et les

En mode Multibilles, passez dans les rampes allumées pour obtenir le jackpot.

Les modes Combat et Wall Jump apportent un petit répit fort sympathique et vous rapportent un artéfact en cas de victoire. Une fois ceux-ci tous collectés, vous accédez au flipper final.

GENRE FLIPPER **NOMBRE DE JOUEURS** 1 À 8 **SAUVEGARDE** SUR CARTE
DÉVELOPPEUR FUSE **ÉDITEUR** NINTENDO **PRIX** ENVIRON 40 €

réussir en envoyant la bille dans les endroits adéquats. La plupart de ces épreuves constituant des shoots, un poste de tir apparaît sur le plateau de jeu et vous devez dégommer les armées d'extraterrestres, de scarabées et d'ennemis qui vous assaillent. Une fois que vous avez rempli les conditions requises, vous pouvez vous téléporter vers d'autres flippers où des boss vous attendent. Ces nouveaux flippers, au nombre de quatre, seront alors accessibles dans le second mode de jeu, le mode Simple, où vous pouvez établir des records sur l'un ou l'autre des flippers. Une fois de plus, les concepteurs de Nintendo se sont creusé les méninges et



ON N'EST PAS LOIN D'ÉPROUVER LES MÊMES SENSATIONS QU'AVEC UN VÉRITABLE FLIPPER.

nous ont pondu un jeu plein de possibilités, de mini-jeux, de boss, etc. Mais tout ceci serait réduit à néant si la réalisation n'était pas au rendez-vous. Heureusement, celle de *Metroid Prime Pinball* est incroyable ; on n'est pas loin d'éprouver les mêmes sensations qu'avec un véritable flipper. La bille part et revient à toute vitesse d'un écran à l'autre de la DS, et ses trajectoires sont identiques à celle que l'on peut voir dans le flipper du café du coin. La surface offerte par les deux écrans permet bien sûr de visualiser l'intégralité du plateau du flipper sans avoir recours à un scrolling pour suivre la bille, alors que c'était le cas jusqu'à présent sur presque tous les jeux de flipper. Ce titre est donc une petite merveille qui devrait nous permettre de patienter jusqu'à la sortie du très attendu *Metroid Prime Hunters*. **WONDER**

QUE FAUT-IL FAIRE ?

Comme avec un véritable flipper, vous devrez identifier et mémoriser quelles cibles il faut atteindre ou dans quelle rampe passer (et dans quel ordre) pour bénéficier d'une extra-ball ou débloquer l'accès à une mission.

1. Touchez la soucoupe pour ouvrir un trou. Entrez-y pour obtenir une mission de combat ou vous téléporter vers un autre flipper.
2. Passez sur les rampes où s'affiche un cercle bleu pour obtenir les lettres S-A-M-U-S et la capsule de combat au-dessus des flippers.
3. Allumez les deux lampes en passant ici pour augmenter le multiplicateur.
4. Entrez dans le trou pour amorcer une loterie et gagner une mission ou un bonus (extra-ball, points)
5. Accès au Wall Jump : passez sur une rampe où s'affiche un cercle rouge puis sur celle avec la flèche rouge.
6. Accès au Multibilles : passez sur une rampe avec un cercle vert puis sur celle où s'affiche la flèche verte afin de bloquer puis d'activer le Multibilles.

RÉALISATION
Les tables sont superbes, et l'animation de la bille est à couper le souffle.

JOUABILITÉ
Excellente. Rares sont les jeux qui s'apparentent autant à un véritable flipper.

SON
Les musiques et les bruitages sont excellents et nous plongent dans l'ambiance de *Metroid*.

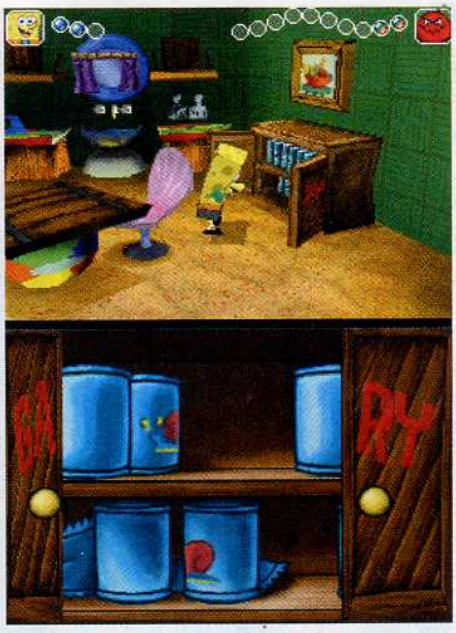
DURÉE DE VIE
On a toujours le temps de se faire une petite partie, surtout à deux ou plus.

VERDICT C'est l'un des meilleurs flippers en jeu vidéo à avoir jamais vu le jour, et le fait d'être dans l'ambiance et d'affronter les boss de *Metroid* apporte un plus indéniable.

17/20

GENRE ACTION **NOMBRE DE JOUEURS** 1 **SAUVEGARDE** SUR CARTE
DÉVELOPPEUR & ÉDITEUR THQ **PRIX** ENVIRON 45 €

Ok, il n'a pas l'air particulièrement intelligent, mais cela fait partie du charme du jeu.



Bob interagit avec pas mal d'éléments dans les habitations. De quoi décoincer quelques quêtes !

Les déplacements ne sont pas évidents au début, mais on finit par s'y faire.

BOB L'ÉPONGE SUPER VENGEUR !

L'ÉPONGE TENTE UNE PERCÉE SUR NINTENDO DS. SANS GÉNIE, LE TITRE POURRAIT TOUT DE MÊME PRÉSENTER SUFFISAMMENT DE QUALITÉS POUR SATISFAIRE LES FANS.

PLUS
- Ambiance de la série
- Niveaux assez vastes
- Impression de gigantisme

MOINS
- Des quêtes bizarres
- Incohérence de l'univers
- Trop mou !

Une éponge en caleçon… Tout un programme, diront certains ! Pour ma part, je suis loin d'être emballé par l'univers totalement incohérent et peu attractif de Bob. Mais si la série continue d'exister, c'est qu'il y a un public pour la regarder. Alors si vous êtes fan, sachez que le jeu ressemble trait pour trait à ce que l'on peut voir à la télé : une éponge qui parle à des super-héros et qui tente, tant bien que mal, de se faire des amis dans un monde complètement déjanté. Dans les faits, on se retrouve avec un mélange de séquences de plates-formes et de quêtes à accomplir pour satisfaire les besoins des habitants de Bikini Bottom, la ville de Bob. Même si l'action manque de punch, on apprécie de se mouvoir dans la cité et ses régions – pour la plupart assez vastes. Cela donne d'ailleurs une fausse impression de gigantisme finalement assez séduisante. Les quêtes sont quant à elles répertoriées dans un livre et se limitent souvent à trouver tel ou tel objet puis à le ramener à un personnage. Fouiller et bondir seront donc vos occupations principales. Bob possède bien quelques pouvoirs amusants mais qui ne compensent pas le manque de rythme du jeu. Vous l'aurez compris, ce titre léger se destine uniquement aux amoureux de *Bob l'éponge* qui affectionnent les séquences de plates-formes un peu molles. **AYMERIC**

RÉALISATION Le titre ne fait pas des prouesses mais reste joli à regarder.

JOUABILITÉ Si les mouvements sont lents, Bob se montre assez réactif.

SON Musiques molles, sons rétro : tout comme dans la série télé.

DURÉE DE VIE L'incohérence de l'univers n'aide pas à trouver les solutions…

VERDICT Ni bon ni mauvais, ce *Bob l'éponge* sur DS agace par sa mollesse mais amusera ceux qui aiment la série télé. **11**/20

GENRE ACTION **NOMBRE DE JOUEURS** 1 **SAUVEGARDE** SUR CARTE
DÉVELOPPEUR & ÉDITEUR THQ **PRIX** ENVIRON 45 €

Dans sa forme originale, Scooby-Doo se la joue Mario en frappant ses ennemis et en leur sautant dessus.

De petites saynètes déroulent le scénario trépidant de cette aventure tout à fait dans la lignée de celles du dessin animé.

SCOOBY-DOO ! DÉMASQUÉ

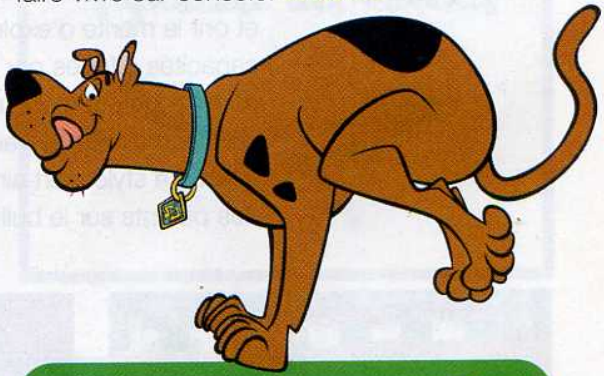
DE BONNES IDÉES, UNE EXPLOITATION INTELLIGENTE DE CERTAINS ATOUTS DE LA DS, CELA CONSTITUE UNE BONNE BASE. LE TOUT EST RIGOLO ET AMUSANT… POUR LES PLUS JEUNES.

PLUS
- Plates-formes dynamiques
- Costumes variés
- Mini-jeux sympa

MOINS
- Réalisation très moyenne
- Niveaux peu variés
- Jouabilité approximative

Toujours entouré de sa bande de fidèles amis, Scooby-Doo, le chien charismatique de notre enfance, revient sur DS. Malgré les années, la recette n'a pas changé. Le petit groupe d'apprentis détectives part à la recherche d'un de leurs amis, disparu dans des circonstances étranges. Ce scénario peu original donne lieu à un jeu de plate-forme au scrolling horizontal. Bloqué sur une ligne, Scooby-Doo progresse dans des décors en 3D finalement assez peu détaillés. Cela étant, son agilité légendaire donne lieu à des actions dynamiques qui assurent un rythme soutenu, voire effréné, lorsque l'on progresse dans les niveaux. De plus, notre chien fou apprend au fur et à mesure de nouvelles techniques lui permettant de se transformer pour utiliser des pouvoirs particuliers. Ici, il se transforme en apprenti chimiste pour réunir des molécules au stylet sur l'écran tactile afin de détruire des ectoplasmes. Là, il devient un redoutable karatéka dont les puissants coups abattront certaines structures. L'idée est intéressante et a le mérite de mettre à contribution l'écran tactile dans le cadre de mini-jeux amusants. Malgré une jouabilité qui manque parfois de précision et des niveaux à l'architecture pas très variée, l'ensemble du jeu demeure correct et prouve que Scooby et sa bande ont encore quelques belles aventures à nous faire vivre sur console. **AYMERIC**

Devenez chimiste et participez à des mini-jeux sur écran tactile.



RÉALISATION
Les décors changent, pas la manière d'y progresser.

JOUABILITÉ
Quelques imprécisions rendent certaines phases de jeu difficiles.

SON
Des bruitages qui collent bien avec le dessin animé.

DURÉE DE VIE
Les niveaux se terminent un peu trop rapidement.

VERDICT Sans proposer un réel challenge, ce *Scooby-Doo* est honnête, et se destine clairement aux plus jeunes.

11/20

TITEUF : MISSION NADIA

APRÈS LE FIASCO DE *MEGA COMPET'* SUR GBA, TITEUF SE RATTRAPE AVEC UN *MISSION NADIA* DÉVELOPPÉ SPÉCIFIQUEMENT POUR LA DS. L'ESPRIT DE LA BD EST BIEN PRÉSENT.

PLUS
- Assez fun
- Diversité de mini-jeux
- Fidèle à la BD

MOINS
- Pas de multijoueur
- Le Morpion Cité
- Durée de vie limitée

Classé neuvième dans la liste des soupirants de Nadia, Titeuf va tout faire pour remonter dans le classement. Pour obtenir le bisou de sa dulcinée, le héros à la mèche rebelle doit accomplir une série de 35 missions où l'on retrouve l'humour « particulier » cher à l'auteur de la BD. Les mini-jeux sont d'une agréable diversité et ont le mérite d'exploiter parfaitement les capacités offertes par la DS. Si certains jeux, comme les courses, utilisent les boutons, la grande majorité des autres ont recours au stylet. Le stylet sert ainsi à imiter la signature des parents sur le bulletin scolaire, déshabiller miss Lolo, jouer à un shoot'em-up 3D en vue subjective ou encore à accomplir des missions d'infiltration. Au nombre de trois, ces dernières sont d'ailleurs bien fichues, même si on est loin d'un *Splinter Cell*. Quoique… Rarement mis à contribution par les développeurs, le micro est également sollicité dans *Mission Nadia*, dans un jeu de régate avec un bateau en papier, pour gonfler une baudruche et au cours du « Techno Prout ». Le ridicule ne tue pas, dit-on. Il est toutefois déconseillé de jouer à certains de ces jeux dans des lieux publics si vous ne désirez pas passer pour un véritable aliéné ! C'est

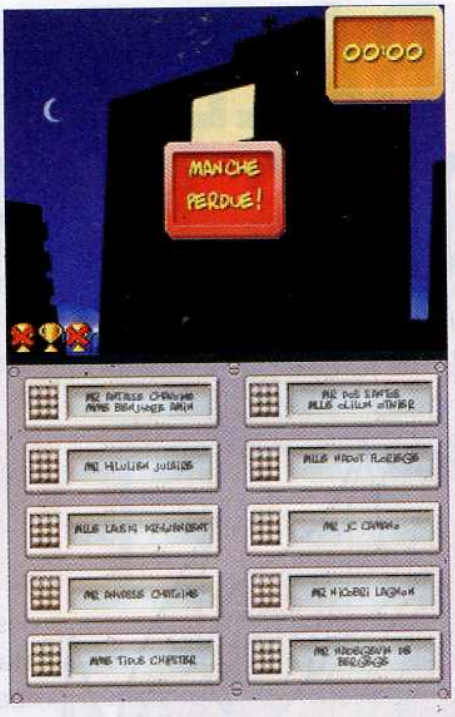
Ce titre propose plusieurs jeux de courses. Dans le chantier, la trottinette est à l'honneur.

Titeuf explore le corps de Nadia, grippée, dans ce shoot'em-up onirique en vue subjective.

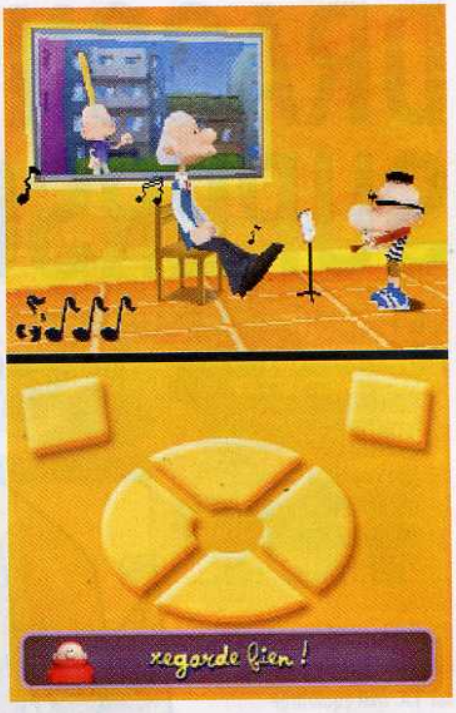
Leçon d'éducation sexuelle pour Titeuf, qui doit déshabiller miss Lolo à l'aide du stylet.

GENRE MINI-JEUX **NOMBRE DE JOUEURS** 1 **SAUVEGARDE** SUR CARTE
DÉVELOPPEUR DREAMON STUDIO **ÉDITEUR** ATARI **PRIX** ENVIRON 45 €

Assez faciles, les shoot'em-up sont originaux. Celui-ci se déroule sur les deux écrans.



Le Morpion Cité est une vraie plaie. Ici, l'utilisation des boutons eut été plus judicieuse.



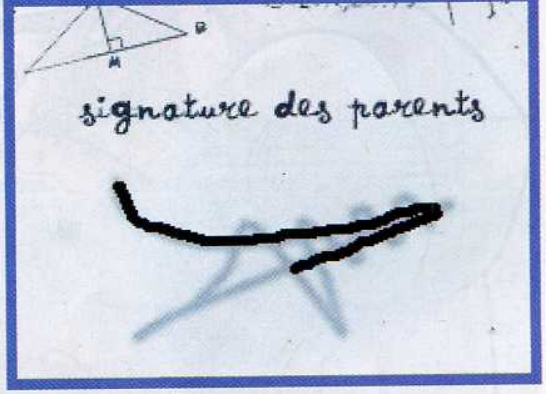
La leçon de violon est un jeu de mémoire où il faut répéter des séquences de notes au stylet.

particulièrement vrai dans le cas du Techno Prout où il faut souffler dans le micro à en perdre haleine ou, variante originale, avoir recours à un soufflet (imaginez juste un instant la scène)! Dans l'ensemble, on se prend au jeu, d'autant que le challenge est bien plus important que dans *Mega Compet'*. Toutefois, notre grand regret est l'absence d'un mode multijoueur car, à plusieurs, ce titre plein d'humour avait de quoi assurer de franches rigolades. Si *Mission Nadia* sauvegarde les scores, il a également le défaut de ne pas sauvegarder les temps des jeux chronométrés, et c'est bien dommage. Ce nouvel épisode vidéoludique de *Titeuf* s'adresse tout de même aux plus jeunes d'entre vous et notamment aux fans du pré-ado à la mèche célèbre. Car même si le jeu est fun, il faut bien reconnaître que son potentiel de « rejouabilité » est assez faible. En effet, une fois les 35 missions menées à bien, il est assez difficile de trouver de la motivation pour améliorer ses scores. **STONEHENGE**

L'ABSENCE DE MODE MULTIJOUEUR EST REGRETTABLE CAR À PLUSIEURS, LES CRISES DE FOU RIRE ÉTAIENT ASSURÉES.

VIVE LA DIVERSITÉ

Mission Nadia utilise à merveille les possibilités offertes par la DS. Le micro et le stylet sont sollicités dans la majorité des mini-jeux. Toutefois, certains jeux, comme les courses ou les shoot'em-up, se basent globalement sur des concepts plus classiques.



RÉALISATION
Essentiellement en 3D, plutôt convaincante, elle n'a rien à envier à la série animée.

JOUABILITÉ
Bonne dans l'ensemble, à part quelques mini-jeux un peu pénibles, tel le Morpion Cité.

SON
Les musiques tout à fait adaptées à ce type de jeux sont cependant de qualité très inégale.

DURÉE DE VIE
On fait assez vite le tour du jeu. Il faut vraiment être fan de Titeuf pour d'y revenir ensuite.

VERDICT *Missions Nadia* est tout à fait dans l'esprit de la BD. Exploitant bien les capacités de la DS, ces mini-jeux s'adressent essentiellement aux plus jeunes joueurs et aux fans de Zep.

13/20

DRAGON BALL Z SUPERSONIC WARRIORS 2

LE PREMIER *DBZ* SUR DS EST UN AUBAINE POUR LES FANS ! DYNAMIQUE, RYTHMÉ ET PÉCHU EN DIABLE... DOMMAGE QU'IL EXPLOITE SI PEU NOTRE CONSOLE FÉTICHE.

PLUS
- Que des têtes connues
- Chouettes décors en 3D
- Mode multi bienvenu

MOINS
- Écran tactile peu exploité
- Répétitivité de l'action
- I.A. mal équilibrée

Déjà responsable des épisodes GBA et de la série *Guilty Gear*, le développeur Arc System Works n'en est pas à son coup d'essai dans le domaine si particulier des jeux de baston. *DBZ Supersonic Warriors 2* est construit sur les mêmes bases que les versions GBA et souffre des mêmes défauts, allégés cependant par quelques douceurs dont la DS a le secret. Après un tutoriel très sympa qui enseigne en un tournemain les principes du jeu, on se jette alors à corps perdu dans le Story Mode. Mieux vaut connaître la série sur le bout des doigts, sous peine de passer totalement à côté du sujet. La narration textuelle sur fond d'images fixes ne fait aucun effort pour replanter le décor, accumulant les situations improbables et les joutes

GENRE BASTON **NOMBRE DE JOUEURS** 1 OU 2 **SAUVEGARDE** SUR CARTE
DÉVELOPPEUR ARC SYSTEM WORKS **ÉDITEUR** ATARI **PRIX** ENVIRON 50 €

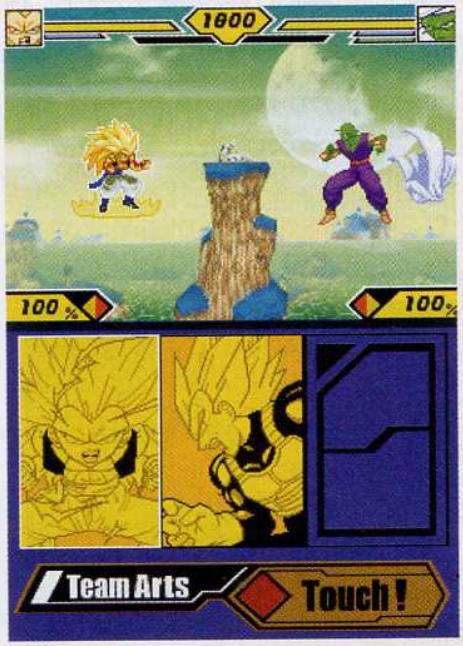
verbales toutes « DBZesques », pour le plus grand plaisir des fans endurcis. Plus grand peut-être aurait été leur plaisir si Atari nous avait gratifiés de quelques séquences animées à la manière de quelques récents hits DS, mais délaissons l'aspect esthétique pour nous recentrer sur l'essentiel. C'est au fil de ce Story Mode que le joueur pourra débloquer la trentaine de personnages disponibles, en empruntant les divers embranchements scénaristiques propres à chacun. Il faudra pour cela deviner l'objectif à remplir grâce aux indices dissimulés dans les dialogues, une tâche pas forcément évidente qui sera parfois à l'origine d'un certain sentiment de frustration... C'est à cette occasion qu'interviendront les rares éclairs de stratégie dont il faudra faire preuve, le système de combat n'incitant guère à la subtilité. Première constatation : graphiquement, la DS a du bon.

Les personnages, bien qu'un poil riquiqui, sont parfaitement reconnaissables, et les animations fluides. Les décors, tout en 3D, reproduisent à la perfection les plus célèbres champs de bataille de la série. La maniabilité, bien que toujours très simple, a quelque peu évolué. Il est loin le temps de la GBA avec ses deux boutons, et le jeu tire avantage de la profusion de boutons de la DS. Corps à corps, garde et parades, attaques de Ki et saisies sont de la partie. Les combats se déroulent généralement dans les airs, avec la possibilité de « verrouiller » ses attaques sur l'adversaire pour fondre sur lui à la vitesse de l'éclair. Il faudra prendre le risque de s'exposer pour charger plus vite son Ki et déclencher

ITINÉRAIRES

Pour chaque personnage, il faudra triompher des nombreux adversaires croisant votre route, lesquels s'ingénient à étirer au maximum les limites de l'univers *DBZ*. Pour se frayer un chemin à travers les embranchements scénaristiques, il faudra parfois accomplir un objectif donné, comme finir sur une attaque précise ou encore s'imposer avec un « Perfect » magistral. La condition n'étant jamais explicite, ce sera à vous de deviner quoi faire.

LES DÉCORS, TOUT EN 3D, REPRODUISENT À LA PERFECTION LES PLUS CÉLÈBRES CHAMPS DE BATAILLE DE LA SÉRIE.



C'est à travers les petits détails d'animation que transparaît la personnalité des combattants.

Les décors sont tellement sympa qu'on regrette qu'ils ne soient nullement interactifs. Envoyer l'adversaire valdinguer et exploser une falaise est pourtant si typique de l'esprit *DBZ*...

Les fans retrouveront avec plaisir des persos rares tirés des films : Cooler (le frère de Freezer), Badack (le père de Goku) ou encore Broly.

De temps en temps, on se sent vraiment tout petit... On est entrés dans l'année du Dragon, ou quoi ?

une méga-attaque qui pourra être contrée à grand renfort de martelage de boutons. Hélas, les combats ne sont guère variés malgré les nombreux persos et leurs déclinaisons (Metal, Super Saiyan, etc.). Tous les combattants sortent plus ou moins du même moule, à quelques infimes variantes près. En maîtriser un c'est un peu les maîtriser tous, même si leurs performances varient énormément et que l'intelligence artificielle des adversaires oscille entre une facilité excessive et une surpuissance insolente. Il faudra pratiquer le jeu en mode Maximum (la variante difficile du Z-Mode, ou mode arcade) pour augmenter votre capital de Dragon Points. Ces derniers vous permettront en effet de constituer une équipe de trois persos.

DONNE-MOI TA FORCE

Le choix des membres d'une équipe n'a rien d'anodin. Si vous avez eu la bonne idée de choisir trois personnages liés par une affinité particulière (par exemple Goku, Piccolo et Vegeta), et à condition de posséder une quantité suffisante de Ki, vous pourrez sortir de redoutables triples attaques qui laisseront l'adversaire sur les rotules.

Attaque éclair ou grosse patate concentrée ? De toute façon, n'hésitez pas à vous acharner sur l'adversaire...

Du bourrinage de boutons à l'ancienne... Pour un peu, on retrouverait les sensations de l'époque des versions SNES.

Toutes les attaques les plus vicieuses de la série se retrouvent ici sous une forme ou une autre.

DRAGON BALL Z SUPERSONIC WARRIORS 2

S'il suffisait d'un coup de pouce pour changer de perso... Hélas, l'écran tactile manque souvent de répondant.

Avant d'affronter un pote en mode multi, mieux vaut avoir débloqué un maximum de persos...

En mode Story, vos compagnons vous sont imposés par les circonstances, mais dans tous les autres modes de jeu, leur choix ne sera limité que par le nombre de DP dont vous disposerez. Logiquement, le nombre de DP nécessaire pour pouvoir sélectionner un perso ne dépend que de sa puissance. Le principe est celui du « Tag Battle », ou combat en relais, qui permet d'échanger son perso contre un autre et de réaliser des attaques simultanées. C'est là qu'intervient l'écran tactile, réduit à un simple gadget un peu encombrant, difficile à utiliser dans le feu de l'action. Le mode multi, sans doute le clou du jeu, permet de substituer un joueur intelligent à une I.A. défaillante et de profiter ainsi de tout le potentiel, certes limité mais réel, du système de combat. Il faudra cependant une cartouche par joueur. Sale temps pour les partageurs... **SELM**

LE « TAG BATTLE » PERMET D'ÉCHANGER SON PERSO CONTRE UN AUTRE ET DE RÉALISER DES ATTAQUES COMBINÉES.

RÉALISATION
Sans épuiser la DS, *SSW2* sait se rendre agréable à l'œil, avec notamment des animations au top.

JOUABILITÉ
Un système de combat plutôt bourrin, et des persos redondants. Efficace, mais répétitif.

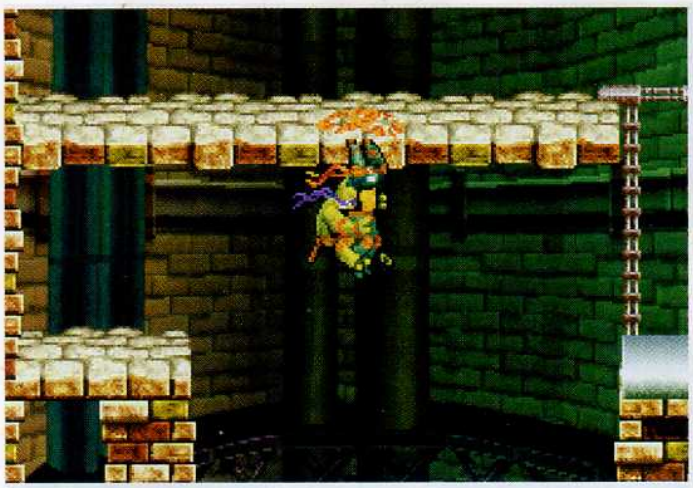
SON
Les doublages sont médiocres, et les musiques redondantes et déplacées...

DURÉE DE VIE
Honnête pour un jeu de baston... à condition d'être un fan.

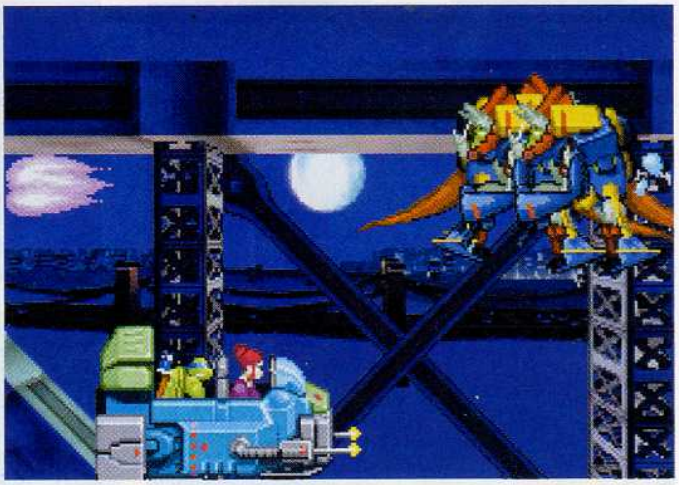
VERDICT Pour sa première incarnation sur DS, *DBZ* ne s'en sort pas si mal. On est encore loin du chef-d'œuvre, mais les fans y trouveront leur compte. Les fondus de baston technique passeront...

14/20

GENRE BEAT'EM-ALL **NOMBRE DE JOUEURS** 1 À 4 **SAUVEGARDE** SUR CARTE
DÉVELOPPEUR & ÉDITEUR KONAMI **PRIX** ENVIRON 50 €



Pour franchir ce genre d'obstacle, faites donc appel à Michelangelo et ses nunchakus.



Les quelques phases passées à bord de divers véhicules constituent une bien piètre récréation.

TMNT 3 : MUTANT NIGHTMARE

EN PRÈS DE VINGT ANS, LE MARIAGE DE RAISON ENTRE KONAMI ET LES REPTILES MUTANTS A CONNU PLUS DE BAS QUE DE HAUTS. TENDANCE CONFIRMÉE AVEC LE PASSAGE SUR DS.

PLUS
- L'univers des TMNT
- Présence d'un mode multi
- Heu...

MOINS
- Maniabilité limitée
- Répétitif
- Faible apport de la DS

Contrairement aux anciens beat'em-all de la série, *Teenage Mutant Ninja Turtles 3: Mutant Nightmare* se déroule exclusivement sur un plan horizontal et ne permet pas de se déplacer en profondeur. À la manière d'un bon vieux *Shinobi*, on peut circuler d'un niveau à un autre en prenant soin de s'arrêter pour affronter les vagues d'ennemis qui déferlent par intermittence. Il suffit de rester en hauteur pour prendre l'avantage : les ennemis viendront vous chercher, sans songer un seul instant à tirer en l'air. La jouabilité est à la hauteur de cette I.A. simpliste, et l'action devient vite trop répétitive. Pour tenter de sauver le jeu de la débâcle, Konami a cru bon d'incluré des phases de plates-formes truffées de pièges. Hélas, la conception des niveaux, dépourvue de goût ou d'inspiration et assaisonnée d'une maniabilité rigide et limitée, ne donne guère envie d'explorer les lieux. Encore moins de se plier aux inévitables énigmes, chacune signalée par un terminal informatique. Loin d'apporter une quelconque variété à cette expérience mortifiante, ces mini-jeux (à base de mécanismes à activer, de codes de couleur à reconstituer...) ne sont guère qu'un prétexte pour mettre à profit l'écran tactile. Chaque tortue suit un itinéraire personnel et peut faire ponctuellement appel à ses camarades, en fonction de leurs capacités propres. Le mode Battle, qui consiste à ramasser les cristaux dans des niveaux miniatures, pourra être joué à plusieurs en coopération... à condition de trouver un joueur assez fou pour s'être payé le jeu. **SELM**

À quoi sert l'écran du bas ? À pas grand-chose, en fait...

RÉALISATION À quelques détails près, *TMNT 3* est un jeu GBA.

JOUABILITÉ Mais où donc est passée l'expérience de Konami ?

SON Aussi indigeste qu'une tonne de pizzas avariées. Bon appétit !

DURÉE DE VIE *TMNT 3* consomme du temps. Vous avez certainement mieux à faire.

VERDICT Mais que venait donc faire Konami dans cette galère ? À réserver aux collectionneurs forcenés de Tortues...

6/20

GENRE ACTION/RPG **NOMBRE DE JOUEURS** 1 **SAUVEGARDE** SUR CARTE
DÉVELOPPEUR & ÉDITEUR CAPCOM **PRIX** ENVIRON 50 €

Accédez aux infos concernant votre deck et vos Navis grâce au PET, sur l'écran du bas.

Un échiquier de 3 x 6 divisé en zones alliée et ennemie, des cartes, une action trépidante...

Les missions de libération sont une des caractéristiques de ce cinquième opus.

MEGAMAN BATTLE NET. 5

POUR LE PREMIER VOLET DE LA SAGA *BATTLE NETWORK* SUR DS, CAPCOM SE CONTENTE DE LIVRER UNE DOUBLE PORTION POUR LES FANS. ALORS, HEUREUX ?

PLUS
- Multi jusqu'à huit en wi-fi
- Interface tactile efficace
- Deux versions en une !

MOINS
- Graphismes GBA
- Scénario... GBA
- Combats non tactiles.

Dans la droite lignée de la saga *Pokémon*, *Double Team* est une compilation rassemblant les deux volets, *Team ProtoMan* et *Team Colonel*, récemment sortis sur GBA. Le scénario, le système de jeu et les graphismes restent inchangés, mais le jeu jouit d'une bien plus grande liberté stratégique. Il sera désormais possible de constituer des équipes de rêve à partir des meilleurs Navis de chaque version, et des « decks » du tonnerre à l'aide d'une large sélection de Battlechips (les cartes du jeu). Mais quel est donc l'apport de la DS dans tout cela ? L'écran tactile, qui reproduit le PET (sorte d'assistant personnel qui permet au héros de se connecter et d'envoyer Megaman sur le réseau) du dessin animé et permet d'accéder en un instant à toutes les options de configuration. Les cartes des donjons, réclamées à cor et à cri par les fans, font enfin leur apparition sur cet écran providentiel. Pour la première fois dans l'histoire de la série, on pourra récupérer via le port cartouche GBA des Navis et des Battlechips à partir des versions antérieures. Enfin, l'exclusivité majeure de la version DS réside sans nul doute dans le mode multi en wi-fi, qui oppose jusqu'à huit joueurs dans des tournois du style de *Battle Network 4*. Une version sympa, même si il serait grand temps que la série fasse peau neuve. **SELM**

RÉALISATION
Les graphismes n'ont pas changé depuis la version GBA.

JOUABILITÉ
Rien à redire. En matière d'ergonomie, la DS est reine...

SON
Pas vraiment désagréable, mais la DS peut faire mieux.

DURÉE DE VIE
Deux jeux en un, plus un mode multi béton... Impeccable.

VERDICT Les connaisseurs la trouveront trop proche de la version GBA. Les autres peuvent y trouver leur compte. **13/20**

MARIO & LUIGI LES FRÈRES DU TEMPS

JOUANT LA CARTE DE L'EFFICACITÉ, LA SUITE DES AVENTURES DE MARIO ET LUIGI GAGNE EN CONSISTANCE ET EN INTÉRÊT. DE QUOI CONTENTER LES FANS COMME LES PROFANES.

PLUS
- Système de combat
- Atmosphère rigolote
- 4 personnages jouables

MOINS
- Stylet inexploité
- Énigmes trop simples
- Quelques boss costauds

Les éternels compères Mario et Luigi avaient déjà fait des merveilles sur GBA avec un titre efficace qui montrait le savoir faire de Nintendo en matière de jeu de rôle. Très logiquement, on retrouve tout ce qui a fait le succès du premier volet dans cette version DS. Mais, nouveau support oblige, le système de jeu s'enrichit grâce à l'utilisation intelligente des deux écrans de la machine et à l'apparition de deux personnages supplémentaires : Bébé Mario et Bébé Luigi. Pas moins de quatre héros sont donc jouables dans *Les Frères du temps*. Les possibilités offertes s'avèrent ainsi doublées, notamment en ce qui concerne l'exploration. En effet, très rapidement dans l'aventure, Mario et Luigi

Chacun des boutons de la DS permet de faire agir l'un des quatre héros de l'équipe. Encore faut-il appuyer sur le bon bouton au bon moment...

Les bébés déplacent la plate-forme sur laquelle se trouvent Mario et Luigi, lesquels doivent sauter par-dessus les obstacles en cours de déplacement.

partent tous deux à la recherche de la princesse Peach (étonnant, non ?), enlevée par des extraterrestres. On passera sur le scénario, un peu léger, mais on n'oubliera pas de préciser que la mise en scène amuse souvent et que les dialogues rigolos assurent une ambiance

LES POSSIBILITÉS OFFERTES SONT RÉELLEMENT DOUBLÉES PAR L'APPORT DES DEUX PERSONNAGES SUPPLÉMENTAIRES.

bon enfant des plus agréables. En suivant les traces de la victime, nos deux héros voyagent dans le temps et se retrouvent nez à nez avec des versions d'eux-mêmes plus jeunes, les bébés en question. L'équipe s'agrandit alors, chacun ayant un rôle déterminant à jouer dans les énigmes. Si Mario et Luigi portent leurs avatars enfantins sur leur dos, il n'est pas rare que les bébés et les adultes doivent se séparer pour terminer un niveau. Dans ce cas, Mario et Luigi se retrouvent dans l'écran du bas tandis que les chérubins gambadent dans celui du haut. Ce système a l'avantage d'exploiter les deux écrans et de nous faire participer à des énigmes utilisant

LES QUATRES MOUSQUETAIRES

Quatre boutons pour quatre personnages : voilà la clé de voûte du système de combat du jeu. À chaque action défensive ou offensive, il faut faire agir un ou plusieurs personnages. À terme, certaines attaques nécessitent de combiner les actions de Mario, Luigi, Bébé Mario et Bébé Luigi. Il faut alors enchaîner les différents boutons qui leur correspondent au bon moment et dans le bon ordre. Ce système atypique est amusant et implique toujours plus le joueur dans l'action.

Les bébés comme les adultes apprennent de nouvelles techniques de combat tout au long de l'aventure. De quoi assurer la variété des combats.

L'équipe utilise des puits temporels répartis un peu partout dans le palais pour voyager dans le temps.

Un environnement délirant inspiré de *Mars Attacks !*, qui promet une ambiance des plus décalées.

les capacités de chacun des persos. Néanmoins, il arrive aussi que les bébés ou les plus vieux aient à participer à des niveaux entiers chacun de leur côté. Quoi qu'il en soit, entre les séquences de plates-formes, de réflexion et de réflexes sur les deux écrans, on peut dire que *Mario & Luigi : Les Frères du temps* assure des challenges pour le moins variés. Mais lorsque l'équipe se réunit de nouveau, l'écran du haut nous gratifie d'une carte de la zone afin de mieux se repérer. C'est bien pratique, et cela permet de réaliser que, si les tableaux sont nombreux, ils ne sont pas très complexes. Il s'agit là d'une autre particularité du jeu : on se repère vite et facilement, ce qui évite de se perdre pendant des heures dans des labyrinthes sans fin (inconvénient récurrent des jeux de rôle dits classiques).

L'écran supérieur a aussi son utilité durant les affrontements. Il affiche notamment des ennemis aériens qui peuvent attaquer nos héros. D'ailleurs, le système particulier de combat au tour par tour de ce jeu de rôle mise essentiellement sur les réflexes. À chaque bouton (X, Y, A et B) correspond un personnage. On choisit d'abord une attaque précise par le biais de menus clairs, puis s'ensuit un jeu de réflexes dans lequel il faut appuyer sur certains boutons au bon moment et les uns à la suite des autres. La marge de progression est grande, et les combinaisons gagnent en complexité au fur et à mesure que l'aventure progresse. D'autant que chacun de nos héros récupère de nouveaux pouvoirs et autres armes particulières qui viennent étoffer ses possibilités en combat. Bien entendu, le système est le même en ce qui concerne la défense, et il faut presser tel ou tel bouton au moment opportun pour parer l'attaque adverse, voire la contrer, pour faire des dégâts supplémentaires à l'ennemi. Vous l'aurez compris, ce titre allie parfaitement jeu de rôle et exercices de

Les tuyaux verts permettent de réunir les enfants et les adultes lorsque le moment est venu, et ce, quel que soit l'endroit où ils se trouvent.

dextérité chers aux deux plombiers. Comme quoi tout est possible ! Mais que les amoureux de RPG se rassurent, les éléments clés du genre n'ont pas été oubliés pour autant. Ainsi, les héros gagnent des points d'expérience qui font progresser leurs capacités. De même, ils récupèrent régulièrement

CE SECOND VOLET FAIT MIEUX QUE SON PRÉDÉCESSEUR ET EXPLOITE AVEC TALENT QUELQUES-UNS DES ATOUTS DE LA DS.

de nouveaux équipements et objets, que l'on peut d'ailleurs customiser pour en augmenter les pouvoirs dans le château du royaume des Champignons.
Ce second volet de la saga de jeux de rôle *Mario & Luigi* fait encore mieux que son prédécesseur et exploite avec talent quelques-uns des atouts de la DS.
Les combats sont désormais plus riches, et les énigmes – sans pour autant être extrêmement difficiles – requièrent une parfaite maîtrise des personnages, ce qui assure une progression bien dosée. Et tout ce qu'on peut dire, c'est que ça ne devrait pas fait pour vous déplaire ! **AYMERIC**

MAIN DANS LA MAIN

Nos deux couples de héros, Mario et Luigi d'un côté, Bébé Mario et Bébé Luigi de l'autre, se séparent régulièrement pour travailler en coopération à la résolution des énigmes, chacun sur leurs écrans respectifs. Voilà qui est original sans pour autant rendre le tout trop complexe.

Luigi et Mario portent respectivement Bébé Luigi et Bébé Mario sur leur dos pour se déplacer un peu partout dans les niveaux...

... et propulsent parfois leurs alter ego dans les hauteurs pour que ceux-ci atteignent des endroits autrement inaccessibles.

En fonction des situations, les deux couples agissent tour à tour dans leur coin pour faire progresser la totalité de l'équipe.

RÉALISATION
Tout en 2D, le titre n'en est pas moins superbe, avec des couleurs bien choisies et un design séduisant.

JOUABILITÉ
Même si le système nécessite de la pratique, la jouabilité est excellente !

SON
Quelques musiques répétitives laissent à désirer, mais l'ensemble est assez plaisant.

DURÉE DE VIE
Une trentaine d'heures sont nécessaires pour finir l'aventure : c'est plus qu'honorable.

VERDICT Beau, intelligent et riche, *Mario & Luigi 2* a de quoi séduire les amateurs de RPG pas trop difficiles. Malgré ses atouts indéniables, son système de jeu particulier pourrait déstabiliser les habitués du genre.

17/20

Agitez l'eau pour attirer l'attention du piranha pendant que votre amie se baigne. Et évitez de vous faire mordre !

THE RUB RABBITS !

CETTE COMPILATION DE MINI-JEUX SUR FOND D'HISTOIRE D'AMOUR CONSERVE LE CHARME INIMITABLE DE *PROJECT RUB*. NORMAL, LA RECETTE EST EXACTEMENT LA MÊME.

PLUS
- Ambiance délirante
- Musiques adaptées
- Mini-jeux fun

MOINS
- Techniquement moyen
- Pas toujours facile
- Trop court

L'amour fait faire n'importe quoi et donne souvent lieu à des situations aberrantes ! On avait déjà pu le constater dans *Project Rub*, sorti l'année dernière. Cette compilation de mini-jeux de drague scénarisés avait fait sensation à l'époque de par son côté burlesque. Aujourd'hui, *The Rub Rabbits !*, la suite, nous replonge dans la même ambiance rigolote. Un jeune garçon croise une beauté fatale et décide de tout faire pour la séduire. Seulement cette fois, une bonne dizaine d'autres prétendants viennent jouer des coudes avec lui pour remporter les faveurs de la belle. De plus, une autre demoiselle est sous le charme de notre héros et use des stratagèmes les plus fourbes pour le faire tomber dans ses filets. Si le scénario gagne en complexité, il permet surtout d'introduire un grand nombre de mini-jeux supplémentaires. Tous les accessoires de la DS y sont évidemment exploités. Le stylet, bien sur, mais aussi le micro. Le plus étonnant demeure la nécessité de tourner la console dans différents sens pour participer à certaines épreuves. L'idée est amusante et illustre à merveille à quel point les développeurs ont voulu se renouveler dans ce second volet. Mais si les jeux changent de forme, le fond reste le même : on gratte, souffle, tourne, ou tapote la portable comme avant. L'évolution la plus notable réside finalement dans l'ambiance. Des musiques et bruitages

GENRE MINI-JEUX **NOMBRE DE JOUEURS** 1 À 4 **SAUVEGARDE** SUR CARTE
DÉVELOPPEUR & ÉDITEUR SEGA **PRIX** ENVIRON 49 €

toujours plus loufoques accompagnent chaque mini-jeu et, surtout, les parties se déroulent dans une ambiance hilarante et totalement décalée. C'est un style vraiment à part auquel peu d'entre nous saurait rester insensible. Ce qui est certain, c'est que les joueurs qui ont été conquis par le premier volet ne pourront qu'apprécier. D'autant que ce second épisode permet à plusieurs personnes de jouer, soit sur une même console, soit en utilisant le partage de jeu. De petits bonus ou jeu supplémentaires accompagnent le tout et assurent un divertissement complet, même s'il est possible de venir à bout du mode scénario assez rapidement. Vous l'aurez compris, *The Rub Rabbits !* enfonce un clou déjà bien sympathique et fait plus fort que son aîné dans tous les domaines… mais n'apporte rien de bien neuf dans le registre. **AYMERIC**

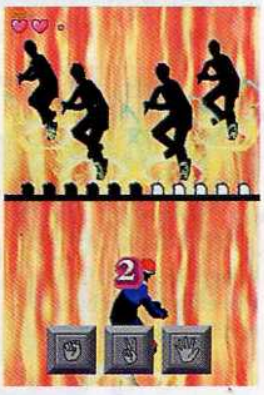
DES MINI-JEUX À FOISON ET UNE AMBIANCE LOUFOQUE À SOUHAIT SÉDUIRONT LES FANS DU PREMIER VOLET.

LA TÊTE EN BAS !

Histoire de varier les activités et d'utiliser la DS de façon novatrice, certains jeux nécessitent que vous fassiez pivoter la console à 90 ou 180°. Étrange au début, mais c'est rigolo… et on y prend assez vite goût.

Tournez autour de votre « cible » et lancez un regard complice à la belle en évitant les autres prétendants.

Lancez votre promise en l'air pour qu'elle collecte des fruits dans les arbres.



Un « pierre-feuille-ciseau » qui vous permet de voir ce que va jouer l'adversaire.

RÉALISATION
Sans exploiter à fond la DS, le style particulier et les graphismes en cel-shading séduisent.

JOUABILITÉ
Quel que soit le mini-jeu, le héros réagit parfaitement au stylet, au micro ou aux boutons.

SON
Pour jouer discrètement, c'est raté ! Bruitages débiles et musiques décalées assurent l'ambiance.

DURÉE DE VIE
Malgré des modes de jeu plus nombreux, terminer le titre ne prend qu'une après-midi. Un peu léger.

VERDICT Sans renouveler le genre, *The Rub Rabbits !* s'étoffe de nouveaux mini-jeux et de situations vraiment amusantes, accompagnées d'une atmosphère légère. Un bon délire qui sied bien à la DS.

14/20

SUPER MONKEY BALL TOUCH & ROLL

LE JEU D'ADRESSE LE PLUS DIABOLIQUE DE CES DERNIÈRES ANNÉES ARRIVE SUR DS. VOUS N'AVEZ PAS FINI DE FAIRE LE SINGE...

PLUS
- Graphismes clairs
- Très maniable
- Bonne durée de vie

MOINS
- Vite difficile
- Des niveaux de fou !
- Mini-hockey peu maniable

Jouez Meemee, Gongon, Aiai et Baby, au choix : la difficulté est la même.

Apparu pour la première fois sur GameCube, *Super Monkey Ball* rappelle par certains côtés *Marble Madness*, un vieux jeu d'arcade des années 1980 où il fallait faire rouler une bille à travers des niveaux remplis de trous et de pièges. Inutile de nous demander pourquoi les singes de *Monkey* sont dans des boules, on ne le saura probablement jamais ! Toujours est-il qu'aujourd'hui *Super Monkey Ball* demeure le jeu d'adresse le plus terrible jamais conçu. Jugez vous-même : une centaine de niveaux diaboliquement conçus dans le seul but de faire chuter votre bille avant que vous n'ayez franchi la ligne d'arrivée ! Cette version DS reprend certains niveaux du *Super Monkey Ball 2* du GameCube, pour les mélanger avec d'autres, inédits. Le maniement se fait à la croix de direction pour ceux qui aiment les défis impossibles ou au stylet pour ceux

qui veulent avoir une chance de pouvoir finir le jeu. Notez qu'il est aussi possible de progresser à l'aide de la dragonne. Pour faire avancer votre singe, il s'agit de maintenir une pression sur le haut de la bulle. Glissez sur les côtés de la bille pour prendre les virages et vers sa base pour freiner. Car si vous devez au départ progresser dans de petits niveaux tout plats, les suivants prennent vite des formes un peu bizarres. Des escaliers mécaniques se mettent en branle, des bosses viennent vous pousser à la faute, les passages commencent à se rétrécir et des mécanismes font leurs apparitions (bumpers, plates-formes mobiles en tout genre...). Bref, ça devient vite l'horreur. Heureusement, le jeu est très maniable et chaque niveau possède sa solution, même si certains paraissent tout simplement sortis de

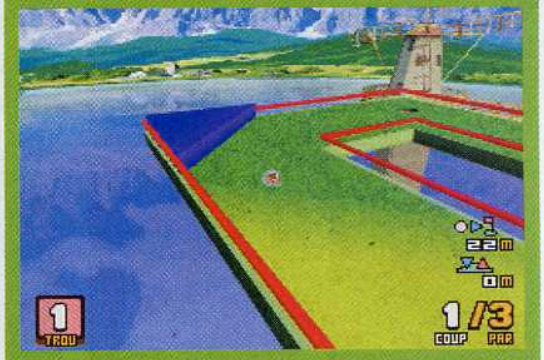
GENRE JEU D'ADRESSE **NOMBRE DE JOUEURS** 1 À 4 **SAUVEGARDE** SUR CARTE
DÉVELOPPEUR & ÉDITEUR SEGA **PRIX** ENVIRON 40 €

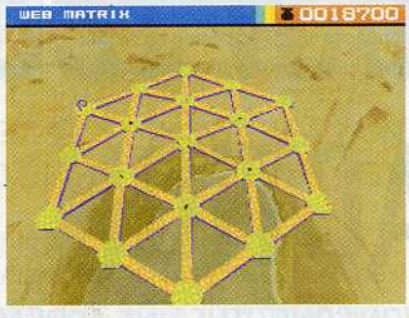
Vous pouvez sauvegarder vos plus belles prestations pour les montrer à vos amis.

Une 3D sobre et lisible, une maniabilité au poil, *Super Monkey Ball* assure !

SINGERIES EN MULTI

Seules nouveautés par rapport à la version des consoles de salon : le *Monkey Wars* dans le labyrinthe (très sympa), et le *Monkey Hockey*, qui bénéficie d'une maniabilité discutable et manque un peu de précision. Ce n'est pas le cas des autres jeux, sur lesquels on s'attarde avec plaisir.





Une centaine de niveaux sont à débloquer. Comme pour certains jeux de réflexion, on y vient de temps en temps afin de trouver le moyen de passer un niveau particulier.

l'esprit d'un fou. Heureusement, pour ne pas finir à l'asile, les mini-jeux sont là pour vous détendre. Course, baston, bowling, mini-hockey, labyrinthe et mini-golf, tous jouables

SUPER MONKEY BALL DEMEURE SANS CONTESTE LE JEU D'ADRESSE LE PLUS TERRIBLE JAMAIS CONÇU.

à plusieurs et certains même avec une seule carte. Mention spéciale au mini-golf, très amusant, et au labyrinthe, où il faut chasser les adversaires en leur tirant dessus ou en leur lançant des tartes à la crème pour les empêcher de bien voir sur leur écran. *Super Monkey Ball* est un jeu parfait pour la DS, les parties sont courtes, les niveaux très nombreux, les billes très maniables… Seul bémol : il ne se destine qu'aux amateurs de jeux d'adresse. Les joueurs qui ont la tremblote passeront leur chemin. **LEFLOU**

RÉALISATION
Graphiquement très lisible, le jeu possède une esthétique agréable. Animations très fluides.

JOUABILITÉ
Rien à redire, à part sur le mini-jeu *Monkey Hockey*. Les singes se manient au doigt et à l'œil.

SON
Des musiques entêtantes, que vous pouvez masquer pour garder votre concentration intacte.

DURÉE DE VIE
Une centaine de niveaux, et des mini-jeux qui font de *Monkey Ball* un titre assez convivial.

VERDICT *Super Monkey Ball* est un jeu d'adresse diabolique, qui peut autant vous éclater que provoquer de bonnes crises de nerfs. À réserver à ceux qui ont les doigts solides !

14/20

GENRE BILLARD **NOMBRE DE JOUEURS** 1 À 4 **SAUVEGARDE** SUR CARTE
DÉVELOPPEUR D3 PUBLISHER **ÉDITEUR** CODEMASTERS **PRIX** ENVIRON 30 €

Le temps de calcul des coups est relativement long, en particulier au moment du break.

L'écran supérieur en 2D et l'écran tactile en 3D permettent une visée des plus précises.

La jauge de puissance est le seul aspect qui rappelle les jeux de billard conventionnels.

BILLIARD ACTION

EN CE DÉBUT D'ANNÉE, *BILLIARD ACTION* CONSTITUE UNE AGRÉABLE SURPRISE. UNE PETITE MERVEILLE DE RÉALISME PARFAITEMENT ADAPTÉE À LA DS. UN RÉGAL POUR LES AMATEURS.

PLUS
- Réaliste
- Aspect visuel plaisant
- Mode Rotation prenant

MOINS
- I.A. lente à jouer
- Durée de vie limitée
- Surfaces rapides ardues

Une fois le jeu lancé, cinq minutes suffisent pour s'en rendre compte : *Billiard Action* est une simulation de billard d'une qualité rare, qui se distingue d'abord par la modélisation irréprochable des billes sur le tapis. Mais cette base prometteuse s'étend à d'autres aspects du jeu, comme sa jouabilité ou son apparence sexy. L'écran supérieur propose une vue de dessus en 2D qui permet de bien repérer la position des billes sur la table. L'écran inférieur est quant à lui intégralement en 3D et fait appel au stylet pour ce qui est de viser, d'imprimer un effet à la boule blanche ou de modifier l'inclinaison de la vue. Les deux écrans se complètent donc à merveille. Le jeu offre un mode Challenge constitué de six niveaux et autant de variantes de jeu (8 Pool, 9 Balls, Rotation, Basique, 5-9 et Cut-throat). À chaque niveau, l'intelligence de l'adversaire s'améliore tandis que les revêtements du tapis deviennent plus rapides. Que peut-on donc reprocher à ce jeu ? Peut-être la lenteur de calcul de la console, quelque peu exaspérante à l'occasion du break initial, ou bien la durée de vie du mode Challenge, un peu juste. Mais en dehors de ces deux points noirs, le jeu se révèle vraiment excellent, d'autant plus qu'il propose un mode multijoueur très convivial. Pour les connaisseurs, un titre absolument indispensable sur DS. **STONEHENGE**

RÉALISATION
3D de qualité et gestion des collisions irréprochable.

JOUABILITÉ
Intégralement jouable au stylet. Visée très précise.

SON
Du pseudo-jazz qui sied bien à ce type de jeu.

DURÉE DE VIE
Le mode solo aurait gagné à être plus long.

VERDICT Revenue de l'affligeant *Killer Pool 3D* sur GBA, la DS se dote d'un jeu de billard exceptionnel de réalisme.

16/20

GENRE COURSE **NOMBRE DE JOUEURS** 1 OU 2 **SAUVEGARDE** SUR CARTE
DÉVELOPPEUR & ÉDITEUR ELECTRONIC ARTS **PRIX** ENVIRON 42 €

La gestion des collisions n'a jamais été le fort de la série des *Need For Speed*, mais, dans cette version DS, on atteint le summum du ridicule.

Si les décors sont passables, ce n'est pas le cas des voitures. Loin de faire oublier les autres défauts, leur modélisation est carrément grossière.

NFS : MOST WANTED

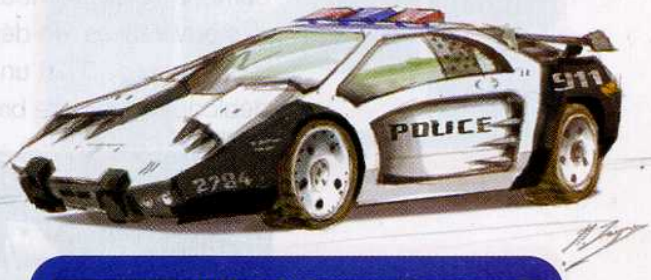
ALORS QUE *NEED FOR SPEED : MOST WANTED* FAIT UN CARTON SUR TOUS LES SUPPORTS, NOTRE PAUVRE DS HÉRITE D'UN PATHÉTIQUE JEU DE COURSE, AFFLIGEANT DE MÉDIOCRITÉ.

PLUS
- Décors détaillés
- Qualité sonore
- Éditeurs de décorations

MOINS
- Jouabilité affligeante
- Collisions ridicules
- Lenteur de l'animation

Comme son nom l'indique, *Most Wanted* (« recherché ») est un jeu de course dans lequel vous devez faire tourner en bourrique la police. Pour ce faire, vous devez gravir un à un les échelons du classement des quinze pires chauffards du coin. Une tâche malaisée, compte tenu de la jouabilité exécrable qui caractérise ce titre. En ligne droite, tout va bien (sic !), mais dès qu'il s'agit de tourner le volant pour prendre un virage, la voiture se dérobe et part heurter le bas-côté de la route. Et pas moyen de la récupérer ! On a beau insister, dompter le comportement rebelle de la voiture s'avère impossible. Que dire ensuite des collisions avec les autres véhicules, qui se traduisent par une brusque décélération sans plus de conséquences que cela ? Autant dire qu'il va falloir vous accrocher si vous comptez participer au mode Barricades contre les flics. Parfois, il arrive qu'un jeu qui pèche trop par sa maniabilité sauve tout de même l'honneur par d'autres aspects. Ce n'est pas le cas ici. Les décors sont à la limite de l'acceptable ; quant aux caisses, elles donnent surtout l'impression d'avoir été taillées dans la masse à coups de serpette. En fait, dans le cadre de ce test, considérez les « Plus » du cartouche technique comme des… « moins pire ». Bref, ce *Most Wanted* n'est clairement pas à la hauteur de la bonne réputation qu'il s'est forgée sur les autres supports. Dommage pour les fans de la série. **STONEHENGE**

Ne vous fiez pas au compteur : l'impression de vitesse est catastrophique.



RÉALISATION Modélisation des caisses minimaliste, décors passables.

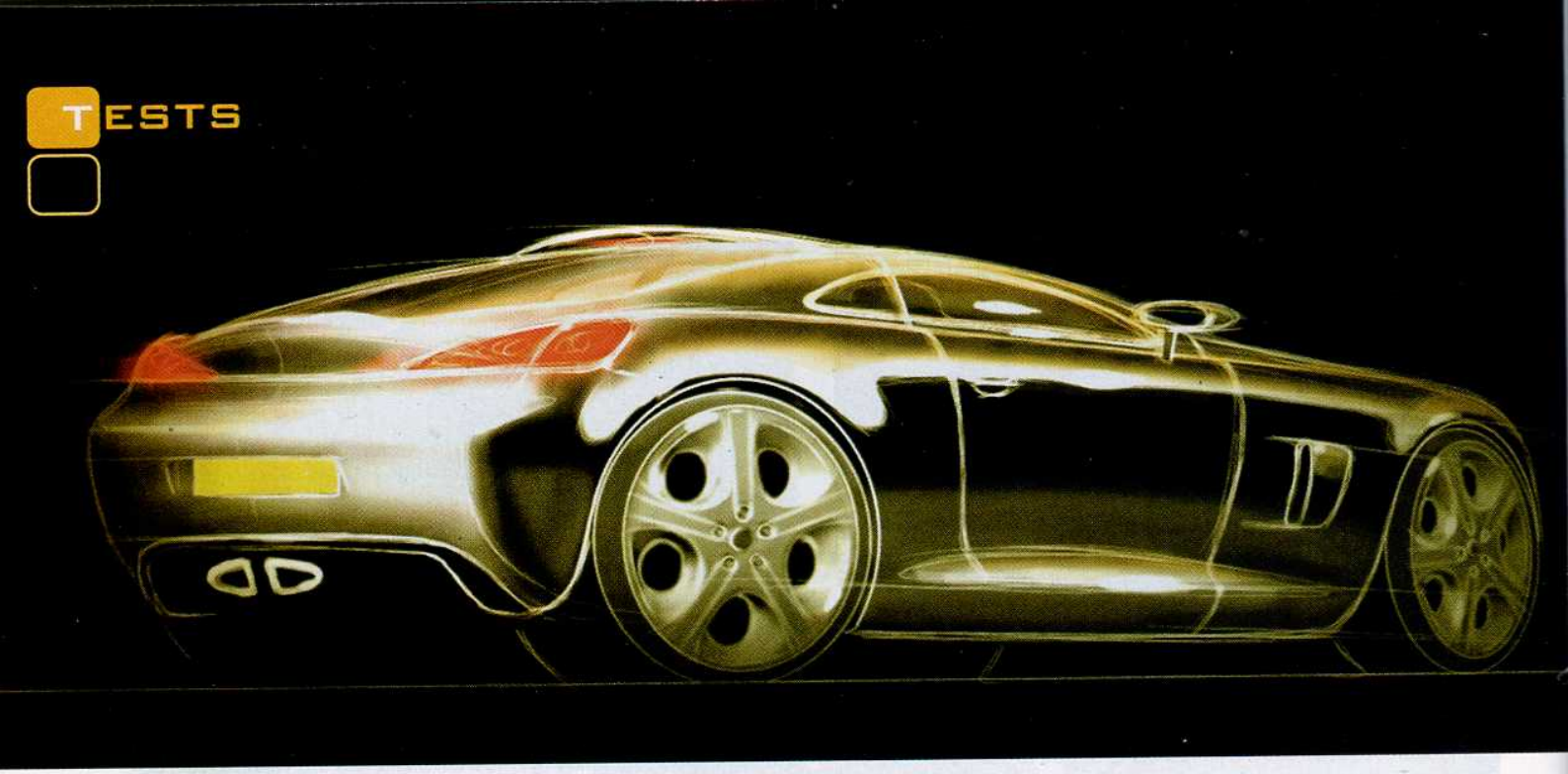
JOUABILITÉ La voiture rebondit d'un bord de la route à l'autre. Injouable.

SON Tout à fait au niveau des autres critères, c'est-à-dire ridicule.

DURÉE DE VIE Tellement injouable que la durée de vie en devient prodigieuse.

VERDICT *NFS : Most Wanted* ternit la réputation de la série du fait d'une réalisation lamentable, indigne de la DS.

3/20



BURNOUT LEGENDS

DOTÉ D'UNE SOLIDE RÉPUTATION SUR CONSOLE DE SALON, *BURNOUT LEGENDS* DÉBOULE SUR DS. DÉRAPAGE CONTRÔLÉ OU MAL NÉGOCIÉ? QUESTION D'APPRÉCIATION... DES DISTANCES.

PLUS
- Graphisme aboutis
- Courses très fun
- Nombreuses caisses

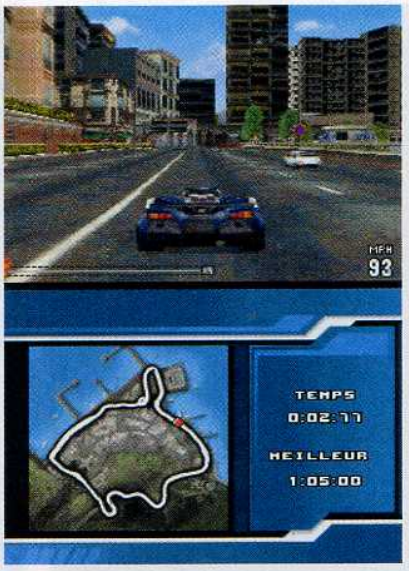
MOINS
- Collisions mal gérées
- Un peu facile
- Ralentis mal venus

Tout au long d'un tour du monde, *Burnout Legends* vous invite à démontrer vos talents de chauffard. Les premières courses vous plongent immédiatement dans le bain en vous incitant à faire fi des règles élémentaires de sécurité. Quel que soit le type de course, votre objectif consiste à accumuler des points *burnout* et à réaliser le maximum de *takedowns*. Les points *burnout* s'obtiennent en collant au train des adversaires, en dérapant ou en roulant à contresens. C'est un bon moyen pour débloquer une belle brochette de caisses bonus. Le *takedown* est l'art d'envoyer ses adversaires au tapis. C'est cette dernière pratique qui met en évidence le principal défaut du jeu, car pour catapulter un concurrent dans le décor et ainsi l'éliminer, il est nécessaire de le percuter. Or la gestion des collisions est ici des plus aléatoires, et le résultat est parfois loin de ce que l'on escomptait. Lorsque vous-même êtes victime d'un *takedown*, un ralenti se met en place et l'écran tactile vous permet alors de contrôler en partie votre cabriole. Attention cependant : ces séquences ralenties ont parfois un effet pervers, pouvant entraîner un carambolage non désiré lorsque la vitesse redevient normale. Malgré les défauts qui découlent de cette gestion des collisions, le jeu n'est pas pour autant déplaisant. Il propose plusieurs types de courses, dont les plus classiques nécessitent simplement de finir premier. D'autres sont plus originales, à l'image de la Poursuite : vous êtes au volant d'une voiture de police « bélier » et votre tâche consiste à immobiliser le fuyard en réduisant en miettes sa carrosserie. On trouve également l'épreuve Crash, où l'objectif est

L'épreuve de Crash consiste à provoquer le plus gros carton possible à un carrefour. C'est pas si facile, l'air de rien !

GENRE COURSE **NOMBRE DE JOUEURS** 1 À 5 **SAUVEGARDE** SUR CARTE
DÉVELOPPEUR CRITERION GAMES **ÉDITEUR** ELECTRONICS ARTS **PRIX** ENVIRON 42 €

L'écran tactile est peu sollicité. Il affiche la carte du tracé et les dégâts subis.



Le jeu propose près d'une centaine de caisses bonus.

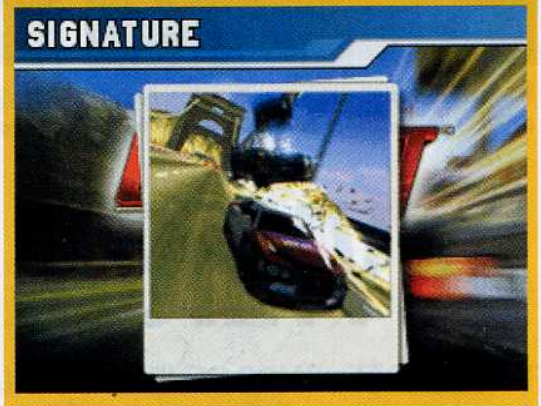
On trouve quantité d'épreuves différentes, toutes très fun. Cela va de la course classique à la poursuite au volant d'une voiture-bélier de flic, en passant par le stock-car.

de provoquer un carambolage monstrueux à un carrefour. On accélère en collectant au passage des options avant d'aller heurter un maximum de véhicules. À l'issue du crash initial, vous pouvez même faire exploser votre caisse pour occasionner encore plus de dégâts. Cette séquence est vraiment amusante, et le score réalisé vous rapporte des dollars « crash » permettant de débloquer davantage de caisses bonus… On en dénombre pas loin d'une centaine, parmi lesquelles une F1, une traction avant… Malgré quelques défauts, *Burnout Legends* reste séduisant d'un point de vue esthétique et se révèle accrocheur à la conduite. **STONEHENGE**

LE PRINCIPAL DÉFAUT DE *BURNOUT LEGENDS* RÉSIDE DANS LA GESTION ALÉATOIRE DES COLLISIONS.

AUTOGRAPHE

Le « takedown signature », ou l'envoi d'un concurrent dans le décor avec classe, peut se faire de dix manières différentes. Faites preuve d'imagination pour obtenir les dix photos bonus. Balancer une caisse contre un pilier dans un tunnel est un exemple de ces effets de style.



RÉALISATION ■■■■□
Si l'on excepte la gestion des collisions un peu farfelue, le jeu est de toute beauté.

JOUABILITÉ ■■■■□
Bonne pour un jeu de course purement arcade qui rappelle un peu *NFS : Underground*.

SON ■■■■■
Excellent ! Des musiques superbement orchestrées et de tous styles sont proposées.

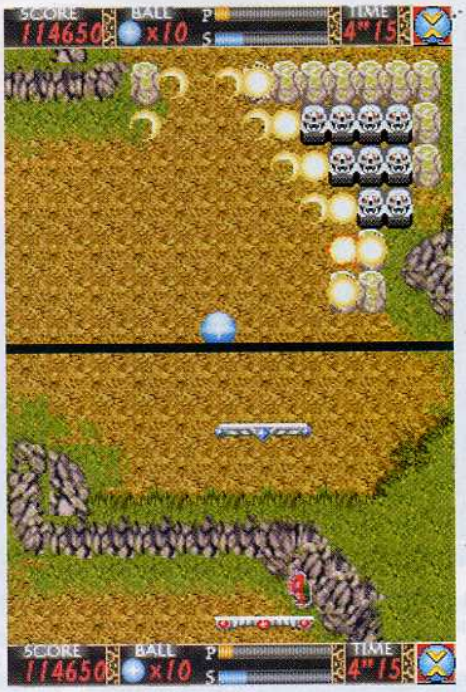
DURÉE DE VIE ■■■■■
Il y a du boulot pour prétendre débloquer toutes les caisses et tous les bonus.

VERDICT Malgré une gestion des collisions aléatoire et une sensation de vitesse un peu juste, *Burnout Legends* se montre plutôt séduisant. Il surclasse aisément son concurrent direct *NFS : Most Wanted*.

13/20

GENRE CASSE-BRIQUES **NOMBRE DE JOUEURS** 1 **SAUVEGARDE** SUR CARTE
DÉVELOPPEUR GEMKI **ÉDITEUR** STAR*FISH **PRIX** ENVIRON 30 €

Eh oui, contrairement aux apparences, cette petite araignée souffreteuse est bien un boss...



L'utilisation des deux écrans permet de voir à l'avance les pales graphismes qui vont apparaître.

Les niveaux sont biscornus, et vous devez souvent changer l'angle de votre raquette.

DEVILISH

BONNE IDÉE : FAIRE REVENIR *DEVILISH*, UN CASSE-BRIQUES HORS NORME, SUR LE DEVANT DE LA SCÈNE. HÉLAS, MALGRÉ LES ATOUTS DE LA DS, C'ÉTAIT BIEN MIEUX AVANT !

PLUS
- Niveaux longs
- Présence de boss
- Le côté médiéval

MOINS
- Bille trop lente
- Graphismes fades
- Repartir du début !

Certains d'entre vous se rappellent peut-être de l'arrivée sur MegaDrive de *Devilish*, un casse-briques à la sauce médiévale qui avait eu son succès dans les années 1990. Vous deviez y mener votre balle à travers des dédales de couloirs tout en détruisant des ennemis plus fantastiques les uns que les autres. Eh bien, Star*Fish retente le coup sur DS, s'attendant sans doute à ce que l'utilisation des deux écrans justifie à elle seule l'achat du jeu. Alors, certes, l'ambiance médiévale est là, les ennemis et les boss aussi. Oui, le fait de tourner sa raquette pour envoyer la balle en diagonale ou vers les côtés est une bonne idée. Mais tout cela est gâché par une mauvaise réalisation : animation poussive, graphismes fades, boss presque ridicules, etc. Sans compter que le stylet ne sert nulle part, alors que d'autres développeurs ont prouvé que c'était l'outil parfait pour, justement, manier la raquette d'un casse-briques... Par ailleurs, le joueur aura la mauvaise surprise en perdant une vie face au boss d'un niveau long et insipide de se retrouver au tout début du niveau. Une technique aujourd'hui disparue (qui pourrait encore avoir son intérêt si les niveaux étaient courts), qui date clairement d'une autre époque. Comme l'ensemble du jeu, d'ailleurs... **WONDER**

RÉALISATION
Aurait été acceptable sur MegaDrive, mais pas sur DS !

JOUABILITÉ
Bonne, mais recommencer au début d'un niveau n'aide pas.

SON
L'ambiance sonore est bonne mais typée « vieille école ».

DURÉE DE VIE
Dur de passer plus de dix minutes dessus sans s'ennuyer ferme...

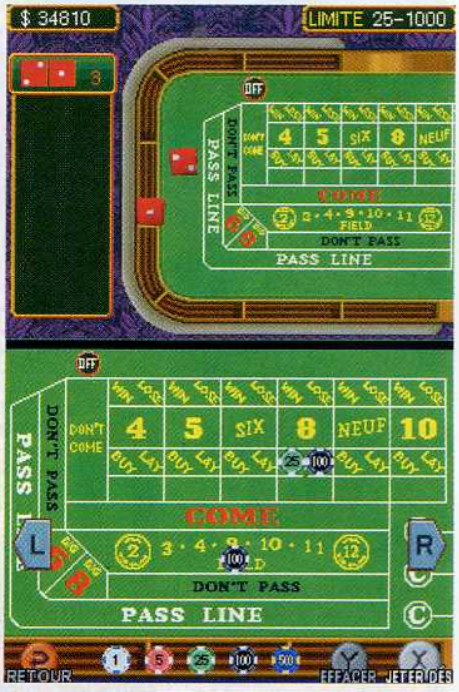
Une bonne idée complètement gâchée par une réalisation qui aurait été tout juste correcte il y a quinze ans...

6/20

GENRE MINI-JEUX **NOMBRE DE JOUEURS** 1 À 5 **SAUVEGARDE** SUR CARTE
DÉVELOPPEUR & ÉDITEUR SEGA **PRIX** ENVIRON 30 €

Dans les deux variantes de poker, il faut bluffer pour engranger de l'argent.

Au black jack, la banque possède un léger avantage sur le joueur. Pas facile de s'enrichir.



On trouve aussi le craps et la roulette, deux incontournables classiques des casinos.

SEGA CASINO

SEGA NOUS GRATIFIE D'UN JEU CONSACRÉ AUX TAPIS VERTS DES CASINOS. MAIS IL EST DIFFICILE DE RESSENTIR LE GRAND FRISSON AVEC UN JEU D'ARGENT VIRTUEL.

PLUS
- Graphismes sympa
- Poker vidéo prenant
- Multijoueur

MOINS
- Trop facile
- Sans grand intérêt
- Durée de vie limitée

Neuf mini-jeux d'argent, dont cinq seulement sont accessibles au début : voilà le programme de *Sega Casino*. Vous débutez avec 1 000 dollars en poche, et il convient pour débloquer les quatre jeux supplémentaires d'atteindre certains paliers de gains. Mais il est bien dur de gagner sachant qu'au casino les chances penchent légèrement en faveur de la banque. Roulette, black jack, baccara ou craps ne sont donc pas des options viables. La solution réside dans le poker, qui se joue avec deux cartes en main et cinq cartes ouvertes sur le tapis. C'est d'ailleurs la formule employée dans les championnats que relaye certaine chaîne de télévision cryptée. Il suffit de passer son temps à bluffer pour empocher la mise, et ainsi atteindre les différents paliers requis. L'I.A. n'étant clairement pas à la hauteur, les parties sont d'une mortelle monotonie.

À mesure que vous atteignez les différents paliers, vous débloquez une nouvelle variante de poker (avec sept cartes, cette fois), un Keno, une variante de craps… Bref, rien de bien folichon. Il y a bien un mode multijoueur pour le poker ou le black jack, mais, le jeu ne présentant aucune originalité, autant acheter un paquet de cartes et se partager le contenu d'une boîte d'allumettes en guise de jetons. **STONEHENGE**

RÉALISATION
C'est propre, mais on différencie mal les piques des trèfles.

JOUABILITÉ
Instinctif au stylet, même s'il faut parfois jouer des boutons de flanc.

SON
Les jeux sont rythmés par des musiques sympa, sans plus.

DURÉE DE VIE
Une fois tous les mini-jeux débloqués, on s'ennuie ferme.

VERDICT Le jeu est bien réalisé et exploite en partie les capacités de la DS, mais le frisson est vraiment absent.

8/20

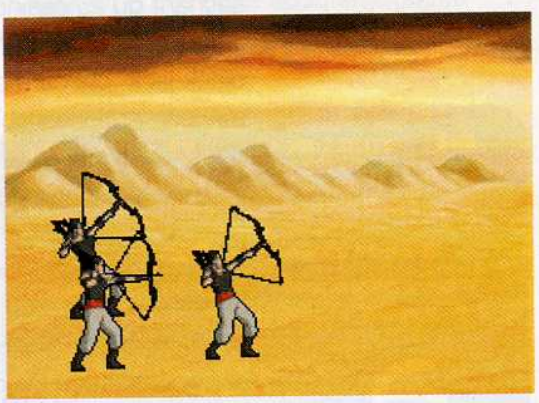
BATTLES OF PRINCE OF PERSIA

APRÈS SES AVENTURES FAÇON PLATE-FORME, VOICI DE NOUVEAU LE PRINCE DE PERSE DANS UN MÉLANGE DE JEU DE CARTES ET DE STRATÉGIE AU TOUR PAR TOUR.

PLUS
- Animations des combats
- Commandes au stylet
- Ambiance générale

MOINS
- Lenteur des combats
- Graphismes moyens
- Cartes mal gérées

Difficile pour un jeune prince de sauver le monde, surtout quand, dans un élan d'impétuosité, il délivre une terrible bête démoniaque en voulant changer le cours du temps. Et c'est en essayant d'échapper à ce fléau qu'il va déclencher une grande guerre entre les divers peuples de Perse et d'Inde. Voilà pourquoi vous êtes général de corps d'armée dans cet épisode original des aventures de Son Orientale Altesse. Les divers modes de jeu proposés (Campagne, Versus ou Escarmouche) fonctionnent tous de la même façon pour la résolution des combats. La seule différence tient au fait que le mode Campagne vous conte l'histoire du jeu, tandis que les deux autres vous font batailler contre un ami. Chaque mission est découpée en heures de jeu. Rassurez-vous, il ne s'agit pas de temps réel : une « heure » de déroulement peut aussi bien vous prendre une heure que trente minutes, suivant vos actions. Au début d'une bataille, vous placez vos unités sur l'écran tactile à l'aide du stylet, l'écran du haut vous donnant des indications sur les objectifs de la mission ou sur vos unités. Ensuite, six cartes de votre deck sont tirées au hasard, chaque carte octroyant des pouvoirs soit à votre général, soit à une ou plusieurs de vos unités. Certaines soignent, d'autre modifient les capacités de combat ou de déplacement, etc. Vous ne pouvez jouer qu'une carte à la fois, après quoi c'est au tour de votre adversaire. Une fois toutes les cartes utilisées de part et d'autre, l'heure prend fin, et vous tirez de nouveau six cartes pour l'heure suivante. Une fois le fonctionnement assimilé, un bon sens tactique et pas mal d'attention suffisent pour



Pour les attaques à distance, assurez-vous du placement de vos archers et protégez-les le plus longtemps possible.

GENRE CARTE / TACTIQUE **NOMBRE DE JOUEURS** 1 OU 2 **SAUVEGARDE** SUR CARTE
DÉVELOPPEUR & ÉDITEUR UBISOFT **PRIX** ENVIRON 45 €

L'écran du haut apporte des informations utiles sur la mission en cours.

La gestion des decks s'avère un peu compliquée au début, mais on s'y fait vite.

Quand deux unités opposées arrivent au contact, vous admirez une animation fort sympathique mais assez stressante pour le joueur dont l'unité est en infériorité numérique.

s'en sortir. En fait, ce *Prince of Persia* apporte son petit souffle d'air frais au monde des jeux de stratégie : on combat avec des cartes, le général incarné change en fonction

LE JEU EST DÉCOUPÉ EN « HEURES », QUI PEUVENT AUSSI BIEN VOUS PRENDRE UNE HEURE QUE TRENTE MINUTES.

des missions et chaque général possède son propre deck, et on peut jouer à deux, avec deux DS ou sur la même, d'ailleurs. Les concepteurs ont clairement fait du bon boulot, d'autant que le titre est techniquement très propre, avec, certes, des graphismes assez simples, mais aussi des animations fort sympathiques lors des combats. Enfin, l'ambiance sonore excellente ajoute un côté envoûtant qui a de quoi vous scotcher au jeu. Et il n'y a que les meilleurs jeux qui font cet effet… **WONDER**

PLAN DE BATAILLE

Vous commencez toujours contre l'ordinateur. Utilisez d'abord une carte pour renforcer l'aspect défensif de vos unités. Maintenez vos forces groupées, puis attendez l'ennemi en plaçant votre infanterie derrière vos cavaliers et votre général au milieu.

RÉALISATION
Très bonne, mais la résolution des effets des cartes est un peu longue.

JOUABILITÉ
Les commandes sont parfaites. Normal, elles s'effectuent au stylet…

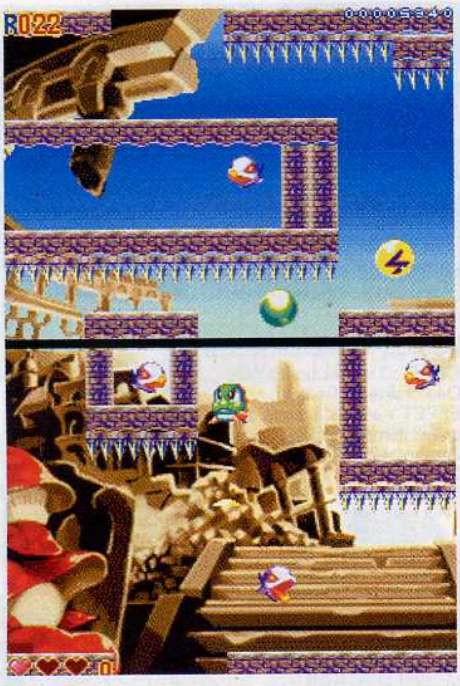
SON
L'ambiance sonore est envoûtante, et vous entraîne au cœur d'un conflit sans pitié !

DURÉE DE VIE
La progression est graduelle, mais, passé un certain cap, la difficulté pourra rebuter.

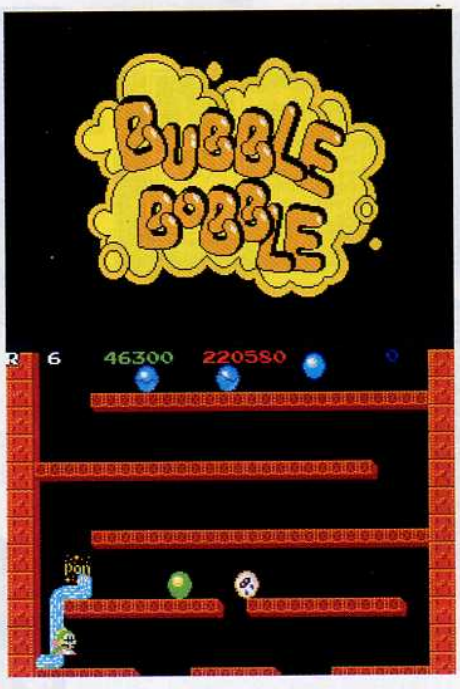
VERDICT Une excellente surprise que ce *Battles of Prince of Persia*, qui apporte à la DS un nouveau jeu de stratégie de qualité. Les amateurs du genre peuvent foncer, et les autres se laisser charmer.

15/20

GENRE ARCADE / ACTION **NOMBRE DE JOUEURS** 1 OU 2 **SAUVEGARDE** SUR CARTE
DÉVELOPPEUR TAITO **ÉDITEUR** RISING STAR GAMES **PRIX** ENVIRON 40 €



Pour détruire vos ennemis, vous devrez parfois sauter sur une bulle éclair. Bon timing exigé.



La version d'origine ravira les nostalgiques : les mêmes possibilités, à quelques détails près.

Concentrer son tir près d'un mur, s'enfermer dans une bulle géante, et faire un max de dégât !

BUBBLE BOBBLE REVOLUTION

IL A VINGT ANS TOUT JUSTE ! JEU D'ARCADE AYANT MARQUÉ TOUTE UNE GÉNÉRATION DE JOUEURS, *BUBBLE BOBBLE* S'OFFRE UN SEMI-LIFTING ANNIVERSAIRE SUR DS.

PLUS
- Lifting graphique
- Très long
- La nostalgie…

MOINS
- Peu d'innovations
- Décors peu variés
- On se sent vieux

C'était en 1986 et la jeune rédactrice que je suis portait encore des couches, tandis que certains d'entre vous – ou vos parents, plus vraisemblablement – se luxaient déjà les doigts à essayer de terminer les dizaines de niveau de *Bubble Bobble* (*BB*) dans les salles d'arcade. Des heures à emprisonner des monstres dans des bulles avant de leur sauter dessus de façon à les transformer en fruits juteux (comprenez : en points), au long de niveaux toujours plus torturés et à un rythme allant crescendo. Sur DS, vous aurez droit à deux modes de jeu : le « old school », autrement dit la version arcade d'origine, et le « new age », qui profite des capacités de la DS pour améliorer le confort visuel, avec des zones de jeu plus grandes qui courent sur les deux écrans, le tout enrobé dans des graphismes colorés et mignons. Le principe reste le même, mais dans le mode « new age », notre gentil dragon vert (ou l'un de ses trois compères) pourra concentrer son tir pour créer d'énormes bulles emprisonnant tout sur leur passage et lui permettant de sauter plus haut. Souffler dans le micro permet entre autres d'actionner des ventilateurs pour prendre de l'altitude. On retrouve aussi avec joie les bulles élémentaires (éclair et feu), bien pratiques. Une difficulté progressive, s'étalant sur deux fois cent niveaux… Pour les nostalgiques et les plus jeunes qui n'ont pas connu l'âge d'or de ce jeu. **CLEM**

RÉALISATION
La version « new age » est plutôt jolie et finement dessinée.

JOUABILITÉ
Un concept vieux de vingt ans, qui se déguste sans faim.

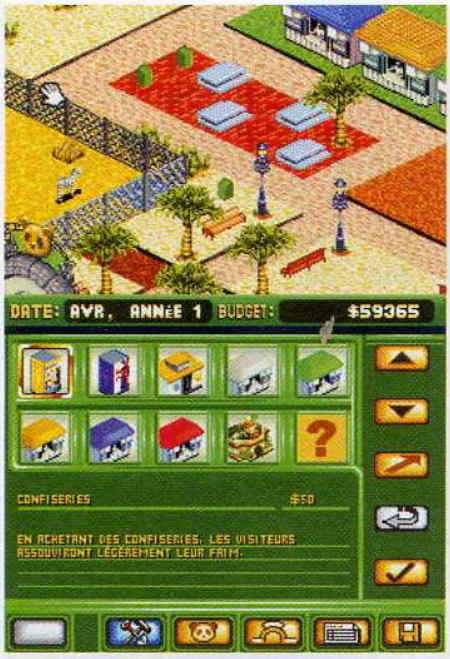
SON
Toujours ces sons obsédants qui s'accélèrent jusqu'à saturation…

DURÉE DE VIE
Plus de cent niveaux par version ! Un bon challenge.

VERDICT Un bon épisode de ce dinosaure de l'arcade, dont le mode « new age » offre un lifting sympa.

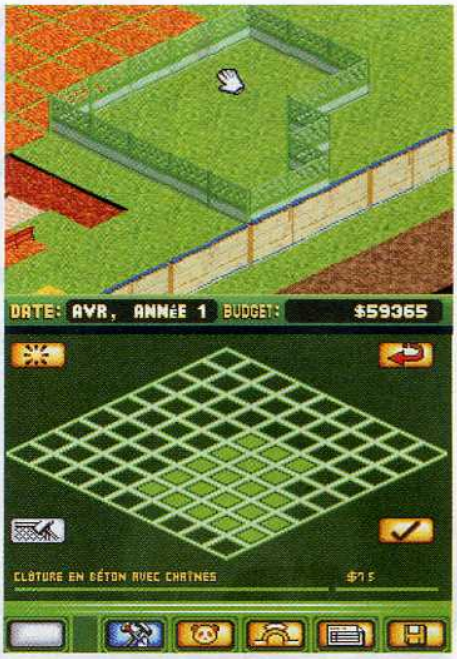
12/20

GENRE GESTION **NOMBRE DE JOUEURS** 1 **SAUVEGARDE** SUR CARTE
DÉVELOPPEUR & ÉDITEUR THQ **PRIX** ENVIRON 50 €



Les visiteurs doivent trouver de quoi boire, manger et... se soulager. Sinon le zoo coulera.

Des ours brun sur de la glace ? Mauvaise idée. Mieux vaudrait un sol de forêt nord-américaine.



Un soigneur vous indiquera, pour chaque enclos, comment satisfaire les besoins des animaux.

ZOO TYCOON DS

TOUT JUSTE CINQ ANS APRÈS UN OPUS PC PLUTÔT RÉUSSI, CETTE SIMULATION DE GESTION D'UN PARC ANIMALIER DÉBARQUE SUR DS. SANS FAIRE PEAU NEUVE POUR AUTANT...

PLUS
- Vaste choix d'espèces
- Variété des options de jeu
- Interface bien pensée

MOINS
- Graphismes nuls !
- Animation saccadée
- Bruitages minimalistes

Loin de la série des *Sims* nouvelle génération et de son armada d'add-on de plus en plus mégalomaniaque, *Zoo Tycoon* propose aux amis des animaux de construire et de gérer leur propre zoo, une tâche qui n'est pas aussi aisée qu'elle en a l'air. Les grandes forces de la version PC, à savoir l'accessibilité de l'interface et la richesse des options de jeu, ont heureusement été conservées. À un détail près : l'utilisation alternée du stylet et de la croix directionnelle cause parfois quelques petits désagréments. Pour ce qui est des possibilités offertes, vous avez largement de quoi vous amuser : vous pouvez choisir le mode « libre », qui permet de bâtir son zoo à partir de rien, ou le mode « scénario » et sa douzaine de campagnes différentes (hors tutoriels et missions cachées). Les campagnes sont classées par niveau de difficulté, de débutant à spécialiste. Remettre un zoo sur pied économiquement, aider à la reproduction des pandas soit, mais toujours avec un objectif majeur : faire en sorte que vos animaux se sentent bien et que les visiteurs dépensent leurs sous sans rechigner. Mais ce gentil tableau n'occulte pas une tare énorme : les graphismes. Déjà médiocres sur PC en 2001, ils sont à la limite de l'exécrable sur DS, et l'animation, saccadée au possible, ne vaut guère mieux. Cela suffit malheureusement à gâcher un jeu par ailleurs sympathique. **CLEM**

RÉALISATION
Les graphismes gâchent tout. En résumé ? « Quelle horreur ! »

JOUABILITÉ
On reste dans le correct, mais vive la souris quand même.

SON
Bruitages et sons à la hauteur des graphismes. C'est dire...

DURÉE DE VIE
Quasiment infinie, le point fort de tout bon jeu de gestion.

VERDICT Soigner, nourrir et chérir ses bébêtes, c'est bien et amusant. Mais pas si ça rend myope au bout d'une heure...

11/20

HARRY POTTER ET LA COUPE DE FEU

LES NOUVELLES AVENTURES DE HARRY POTTER SUR DS RÉSERVENT D'AGRÉABLES SURPRISES, MAIS ON RESTE QUAND MÊME UN PEU SUR SA FAIM...

L'aventure vous fera revivre les moments clés du film, de la Coupe du monde de quidditch au duel final, en passant évidemment par les trois épreuves du Tournoi des trois sorciers. Le joueur sera accompagné de deux acolytes dans la plupart des niveaux ; libre à vous de choisir qui vous dirigez à chaque fois : Harry, Hermione ou Ron. Les différences entre eux sont minimes. Malheureusement, ils ont le Q.I. d'une table : ils peuvent vous aider à soulever une grosse pierre grâce à un sort de lévitation combiné, mais ils attaquent les ennemis comme des zombis alors que la plupart de ceux-là ne peuvent être tués que grâce à certaines techniques spécifiques. Globalement, le système de jeu est bien pensé : vous disposez d'un sort offensif de base et du sort de lévitation. Celui-ci vous offre la possibilité de soulever des objets ou des monstres et de les jeter où bon vous semble, ce qui permet d'élaborer des stratégies amusantes. Selon les situations,

En appuyant sur le bouton L, vous appelez vos amis à l'aide. Un des rares moments où ils s'avèrent utiles...

PLUS

- Combat au stylet
- Ambiance musicale
- Jolis décors

MOINS

- Bien trop court
- Trop facile
- Souvent plat

GENRE ACTION / AVENTURE **NOMBRE DE JOUEURS** 1 OU 2 **SAUVEGARDE** SUR CARTE
DÉVELOPPEUR ELECTRONIC ARTS **ÉDITEUR** NINTENDO **PRIX** ENVIRON 40 €

Choisissez votre technique à chaque tour, vous ne tarderez pas à identifier celle que vous préférez.

La scène du bal. Impressionnez l'audience, vous finirez par débloquer d'autres mélodies... et le challenge se corsera.

DANS LE CHAPEAU

Certains personnages vous demanderont de les aider à trier des bonbons ou à ramasser des grenouilles en chocolat, par exemple. Si vous gagnez, vous débloquez le mini-jeu dans le menu principal. Plus vous jouez, plus les mini-jeux se corsent...

des sorts différents vous seront assignés. Si vous voyez une armure brisée, un sort de réparation se substituera au sort de stupéfaction, et si une salamandre vous donne du fil à retordre, un sort de glace viendra remplacer celui de lévitation. Ne vous demandez pas à quel sort correspond quelle touche, c'est le jeu qui s'en occupe pour vous : simple et efficace. Quand le jeu passe en vue subjective, vous devez vous battre au stylet en choisissant une technique parmi les trois proposées lors de chaque « round ». Il est également possible de relier des boules d'énergie entre elles pour attaquer, dévier des tirs ou tracer un bouclier protecteur, par exemple. Une excellente idée, qui n'intervient hélas que trop rarement. En revanche, les trois épreuves du Tournoi laissent un goût amer : on aurait aimé plus d'originalité et de rythme, avec pourquoi pas l'utilisation du stylet, mais cela reste très similaire à un niveau normal – si ce n'est que là, Harry doit agir seul. Même constat concernant le mini-jeu qui consiste à prendre soin d'une créature magique : l'idée était bonne, mais, à part balancer de l'eau sur la créature pour qu'elle se lave et lui jeter des carottes, il n'y a pas grand-chose à faire. Les connaisseurs apprécieront le respect de la trame du film et de sa bande-son aux mélodies vraiment accrocheuses. Les autres retiendront surtout le soin apporté aux décors et l'originalité du système de jeu. **CLEM**

C'EST LE JEU QUI SE CHARGE D'ASSOCIER LES DIFFÉRENTS SORTS AUX BOUTONS : SIMPLE ET EFFICACE.

RÉALISATION
À l'image des films : réussie dans l'ensemble, bien que parfois inégale.

JOUABILITÉ
Un système de jeu simple et original. Comme quoi *Harry Potter*, c'est pas sorcier !

SON
Des mélodies entraînantes qui collent parfaitement à l'ambiance.

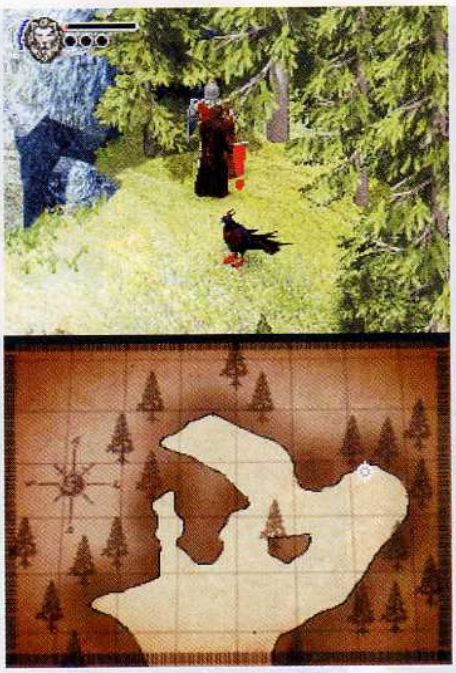
DURÉE DE VIE
Si vous y passez six heures, c'est vraiment le bout du monde... Trop léger.

VERDICT *Harry Potter et la Coupe de Feu* se laisse gentiment jouer. Il met en scène de très bonnes idées et de jolis graphismes, mais pèche par son côté inachevé. Et sa durée de vie est à la limite du ridicule.

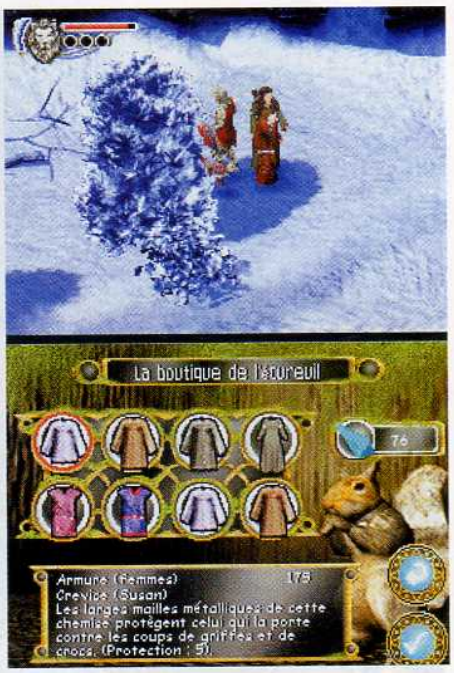
11/20

GENRE ACTION/RPG **NOMBRE DE JOUEURS** 1 À 4 **SAUVEGARDE** SUR CARTE
DÉVELOPPEUR AMAZE ENTERTAINMENT **ÉDITEUR** BUENA VISTA GAMES **PRIX** ENVIRON 45 €

Une fois Edmund capturé par la sorcière, vous ne vous retrouvez plus qu'à trois pour les combats.



Les PNJ qui confient des quêtes sont souvent des animaux... et les dialogues sont toujours simplistes.



La boutique de l'écureuil permet d'acheter des pièces d'équipement : armes, vêtements...

LE MONDE DE NARNIA

SI L'ŒUVRE LITTÉRAIRE DE C.S. LEWIS A ÉTÉ PARFAITEMENT ADAPTÉE AU CINÉMA, LA RÉUSSITE EST UN PEU MOINS ÉVIDENTE SUR DS. RESTE UNE LICENCE BIEN ATTACHANTE.

PLUS
- Un vrai petit RPG
- Fidèle au livre
- Jouable à quatre

MOINS
- Action répétitive
- Parcours parfois confus
- Menus mal agencés

La plus grande force de ce jeu provient évidemment de son univers, qui rappelle Tolkien et préfigure *Harry Potter*. Les quatre héros de l'histoire sont contrôlables tour à tour, ou en simultané dans le mode coopératif à quatre joueurs. Cette option s'avère éminemment sympathique et permet de compter sur le sens de l'orientation de vos équipiers. Car l'un des défauts majeurs du jeu provient de sa propension à nous faire tourner en rond. Les paysages ne sont pas très diversifiés, et la carte est réservée aux extérieurs. L'exploration des donjons est donc parfois pénible. Il en va de même pour la navigation dans les divers menus, l'agencement des différentes icônes de l'écran inférieur ne semblant pas toujours très logique. On peut regretter par ailleurs une certaine répétitivité de l'action. Heureusement, les aspects RPG du jeu viennent en partie compenser tout cela. Gain d'expérience, amélioration des caractéristiques, achat d'équipement... D'ailleurs, certains des personnages s'avèrent particulièrement intéressants à jouer, comme Lucy, qui dispose de sorts. Le stylet est alors utilisé pour les incantations, ce qui oblige tout de même à lâcher les commandes principales. Même s'il se destine avant tout aux enfants (comme en témoignent les dialogues, très limités), *Narnia* ne se contente donc pas d'un service minimum. **FABIEN**

RÉALISATION
La 3D n'a rien d'extraordinaire, mais s'avère agréable.

JOUABILITÉ
Passer des boutons au stylet n'est pas très pratique.

SON
Une musique sympathique, mais un peu trop répétitive.

DURÉE DE VIE
On tourne parfois un peu rond. Sans cela, ça irait vite.

VERDICT *Narnia* peut séduire les plus jeunes. Pour les joueurs aguerris, c'est nettement moins sûr...

12/20

GENRE ACTION **NOMBRE DE JOUEURS** 1 OU 2 **SAUVEGARDE** SUR CARTE
DÉVELOPPEUR & ÉDITEUR THQ **PRIX** ENVIRON 45 €

Toujours aussi fin, M. Indestructible ne fait pas de détail lorsqu'il s'agit de casser du méchant.

Frozone bénéficie de pouvoirs amusants qui changent de ceux de son sculptural partenaire.

LES INDESTRUCTIBLES 2

OUBLIEZ LA PETITE FAMILLE : M. INDESTRUCTIBLE ET SON POTE FROZONE SAUVENT LE MONDE EN DUO DANS UNE AVENTURE SYMPA MAIS QUI NE RÉVOLUTIONNERA PAS LE GENRE.

PLUS
- Les pouvoirs des héros
- Jouer à deux
- Ambiance cartoon

MOINS
- Parfois difficile
- Trop linéaire
- Rien de novateur

Nos fantasques super-héros n'ont pas encore fini de faire parler d'eux. En effet, le monde est une fois de plus sous la menace d'un fou sanguinaire : le Démolisseur. Cet homme-taupe, capable grâce à ses machines de creuser de gigantesques galeries dans le sol, veut asservir la planète. Aux grands maux les grands remèdes : M. Indestructible, le musculeux chef de famille, fonce dans le tas et casse tout sur son passage tandis que Frozone congèle les survivants. Deux héros pour deux manières différentes de jouer. L'un ne fait pas dans la dentelle alors que l'autre aura son utilité durant les phases de réflexion, en congelant par exemple certaines plates-formes pour les rendre praticables. Malgré une jouabilité un petit peu approximative, une action peut-être un peu trop répétitive et un manque flagrant d'imagination, *Les Indestructibles 2 : La Terrible Attaque du Démolisseur* reste honnête. On y prendra donc un certain plaisir, surtout lorsqu'il faut pour progresser utiliser à tour de rôle les pouvoirs respectifs des deux héros. La satisfaction s'accroît dès lors que vous partagez l'aventure avec un ami possédant lui aussi le jeu. S'il ne casse pas la baraque, ce titre sympa devrait malgré tout plaire à nos chères petites têtes blondes. **AYMERIC**

Chacun sa spécialité : M. Indestructible, c'est bien sûr le déblayage de terrain.

RÉALISATION Une 3D propre et des animations fluides. Du bon boulot.

JOUABILITÉ Difficile d'apprécier les distances. Pour le reste, pas de problème.

SON Des musiques standard, mais des bruitages parfois limite.

DURÉE DE VIE Les plus jeunes en auront tout au plus pour quelques après-midi.

VERDICT Moyen dans l'ensemble et assez répétitif, le titre reste néanmoins divertissant pour les fans des *Indestructibles*.

11/20

TONY HAWK'S AMERICAN SK8LAND

LA PREMIÈRE INCURSION DE *TONY HAWK* SUR DS NE SAURAIT PASSER INAPERÇUE : ELLE SE HISSE D'EMBLÉE PARMI LES MEILLEURS JEUX DE LA PORTABLE, TOUS GENRES CONFONDUS.

PLUS

- Jouable sur le net !
- Un bon mode Classique
- Graphismes réussis

MOINS

- Mode Histoire trop facile
- Problèmes d'affichage
- Tags quelconques

Après le tour du monde proposé dans *Tony Hawk's Underground*, *American Sk8land* pose ses valises à Los Angeles. C'est en effet dans la Cité des Anges que se déroule l'intégralité du jeu. Mais contrairement aux versions des consoles de salon, versions qui ne comportaient qu'un unique et gigantesque niveau, le terrain de jeu est ici divisé en sept niveaux représentant autant de quartiers de la mégapole californienne. C'est donc l'occasion de visiter Hollywood, Berverly Hills, et Alcatraz, mais aussi un skate-park indoor que vous devrez aménager.

Comme toujours dans ce type de titre, c'est sur le mode Histoire que vous devez concentrer vos efforts. Vous y créez et personnalisez un rider, puis votre avatar se

GENRE SKATE-BOARD **NOMBRE DE JOUEURS** 1 OU 2 **SAUVEGARDE** SUR CARTE
DÉVELOPPEUR NEVERSOFT **ÉDITEUR** ACTIVISION **PRIX** ENVIRON 50 €

ÉDITEURS EN FOLIE

Le jeu propose tout un tas d'éditeurs. Il y a bien entendu des éditeurs graphiques permettant de créer des tags et des décorations de planches. Le micro n'est pas en reste puisqu'il est mis à contribution pour enregistrer ses propres commentaires. Enfin, un dernier éditeur permet d'agencer votre skate-park.

L'éditeur de skate-park permet d'agencer à volonté son parc avec les éléments déverrouillés grâce au mode Histoire.

Si vous êtes doué en dessin, vous pouvez créer vos propres tags. Ceux-ci seront ensuite utilisés lors des épreuves liées au barbouillage de mur.

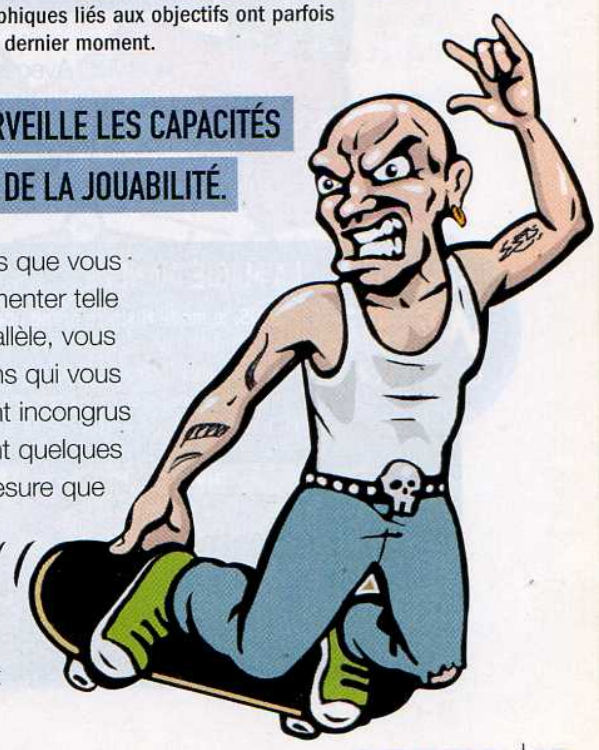
C'est en « ridant » que l'on devient rider. Consultez l'écran des stats pour découvrir comment augmenter telle ou telle compétence.

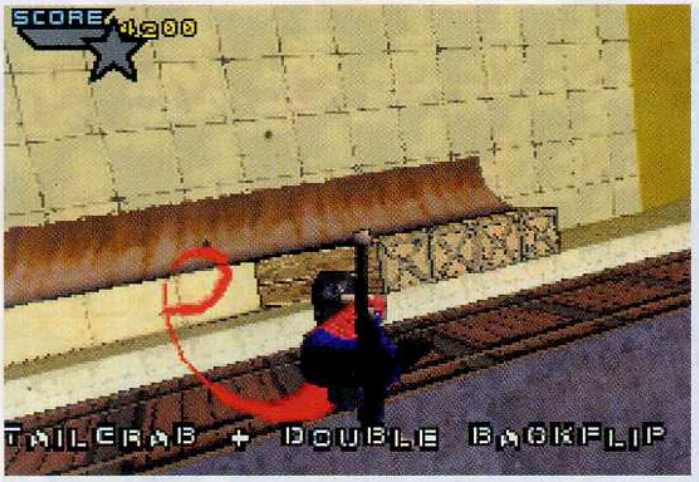
Certains éléments graphiques liés aux objectifs ont parfois tendance à s'afficher au dernier moment.

rend à L.A. pour se mesurer à la fine fleur du skate-board. C'est Mindy, une jolie punkette, qui se charge de vous introduire dans le cercle très fermé du skate local. Les divers événements marquant votre carrière font l'objet de séquences dans le style *comics*, des images fixes qui s'enchaînent à un rythme ultradynamique. Le jeu est réalisé en 3D temps réel, avec un cel-shading qui a de quoi faire forte impression. Quant à l'aspect sonore, il est tout bonnement exceptionnel, basé sur des musiques digitalisées d'une qualité sans précédent sur DS. Votre progression implique dans un premier temps de réaliser des figures imposées pour améliorer vos caractéristiques.

SK8LAND EXPLOITE À MERVEILLE LES CAPACITÉS DE LA DS DANS LE DOMAINE DE LA JOUABILITÉ.

C'est dans le menu Statistiques que vous découvrez quoi faire pour augmenter telle ou telle caractéristique. En parallèle, vous rencontrez de nombreux piétons qui vous lancent des défis complètement incongrus mais fun, et qui vous rapportent quelques dollars en cas de victoire. À mesure que votre porte-monnaie grossit, vous pouvez acheter des éléments destinés à aménager un skate-park. À première vue, la jouabilité est





Les tricks les plus spectaculaires s'accompagnent d'une traînée inutile quoique très gratifiante pour l'ego.

Cette charmante demoiselle guidera vos pas dans Los Angeles. Soyez aimable avec elle, elle connaît tous les bons plans !

Le jeu vous balade dans différents quartiers de Los Angeles. Beverly Hills, Hollywood Boulevard et Alcatraz sont notamment au programme.

très proche des versions console de salon. Pourtant, on s'aperçoit rapidement que l'écran tactile est sollicité en permanence, mais sans le stylet. Avec les pouces, l'écran tactile permet notamment de déclencher l'option Focus (ou concentration), qui ralentit l'action pour vous permettre un meilleur contrôle.

GRÂCE À LA CONNEXION INTERNET WI-FI DE LA DS, LE MODE CLASSIQUE PREND TOUT SON SENS.

Il offre aussi l'occasion de réaliser les tricks spéciaux représentés par des icônes, qui varient selon que vous êtes en grind, manual ou air. Moins exceptionnel mais néanmoins très utile, l'écran tactile offre un plan du quartier pour localiser tous les défis potentiels. Bref, en exploitant au mieux les capacités de la DS, *Sk8land* offre une expérience de jeu autant inédite qu'agréable.

Le mode Classique rend hommage à l'esprit des premiers épisodes labellisés *Pro Skater*. L'action consiste en une série de runs de deux

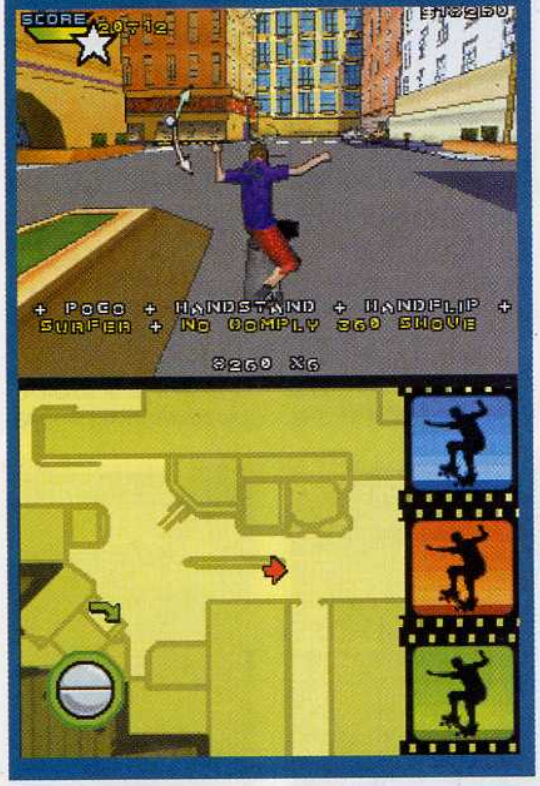
nintendo Wi-Fi connection

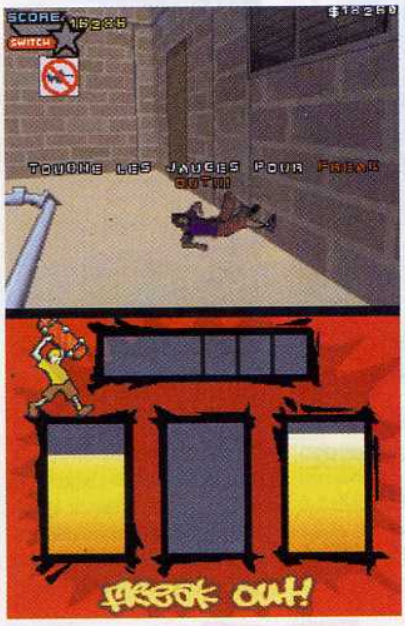
LA MAGIE DU NET

Sur DS, le mode Histoire prend une nouvelle dimension si vous disposez d'une connexion Internet wi-fi. On y retrouve les traditionnelles collectes des lettres C-O-M-B-O ou S-K-A-T-E ou encore des défis techniques. Vous pourrez comparer vos performances avec celles de joueurs du monde entier sur le *www.american-sk8land.com*.

L'ART DU TRICK SPÉCIAL

On déclenche les tricks spéciaux d'une simple pression du pouce sur l'écran tactile. Ils sont disponibles en tricks aériens, en grind et en flat.





Une gamelle ? Piquez une bonne crise de nerfs grâce à l'écran tactile, et ça repart.

L'écran tactile propose un radar permettant de situer l'emplacement des défis.

minutes, au cours desquelles vous devez remplir des objectifs tels que réaliser des scores minimaux (globalement ou sur un seul combo). On retrouve également des défis basés sur la récupération des lettres S-K-A-T-E ou C-O-M-B-O, la localisation de la cassette secrète ou encore l'exécution de figures imposées sur un spot précis. Sur console de salon, le mode Classique est souvent ignoré par les joueurs, mais il prend tout son sens sur DS. En effet, à l'instar de *Mario Kart*, le jeu exploite la connexion Internet wi-fi de la console. En vous connectant sur le site *www.american-sk8land.com*, vous avez la possibilité d'affronter des adversaires du monde entier dans l'un des quatre modes de jeu multijoueurs. Mais vous pouvez surtout comparer vos performances en mode Classique à celles des meilleurs joueurs. Attention, certains riders réalisent des performances insensées qui seront pour vous autant de leçons d'humilité. Il n'est ainsi pas impossible de voir des scores atteindre cent millions de points et des combos dépassant les mille cinq cents tricks ! Même en considérant le fait qu'un combo entamé juste une seconde avant la fin du temps imparti vous permet de prolonger le run jusqu'à la fin de l'enchaînement, ces scores laissent pantois.

American Sk8land n'a pour ainsi dire aucun défaut. En faisant la fine bouche, on peut cependant considérer que l'affichage tardif de quelques éléments visuels lié à des défis spécifiques est regrettable. Mais en dehors de ça, il n'y a rien à redire. Les possibilités Internet offertes par ce jeu le rendent indispensable, même si vous possédez déjà la version GameCube. **STONEHENGE**

RÉALISATION
Le cel-shading rend agréable à l'œil un jeu qui exploite à merveilles les capacités de la DS.

JOUABILITÉ
À un ou deux tricks près, on retrouve toutes les acrobaties des versions des consoles de salon.

SON
La voix digitalisée et les musiques sont d'une qualité remarquable. Un must sur DS.

DURÉE DE VIE
Excellente ! Grâce à la connexion Internet wi-fi, le mode Classique prend de la valeur.

VERDICT Très bien réalisé dans tous les domaines, *American Sk8land* propose une expérience de jeu inédite grâce aux possibilités offertes par la connexion Internet wi-fi. Un jeu totalement indispensable.

18/20

TOUJOURS SUR DS

RETROUVEZ DANS CES PAGES LES JEUX DS TESTÉS DANS NOS NUMÉROS PRÉCÉDENTS. NE SOYEZ DONC PAS ÉTONNÉS DE VOIR CERTAINES NOTES REVUES À LA BAISSE OU À LA HAUSSE. CERTAINS JEUX VIEILLISSENT MIEUX QUE D'AUTRES. C'EST POURQUOI NOUS METTONS LES NOTES À JOUR.

18/20

ADVANCE WARS DUAL STRIKE

Nintendo

Graphisme simple, ergonomie maximale... *Advance Wars : Dual Strike* est un jeu parfaitement conçu. Grandiose en solo, génial en multi. Du bonheur.

9/20

ANIMANIACS : LIGHTS, CAMERA, ACTION !

Nobilis

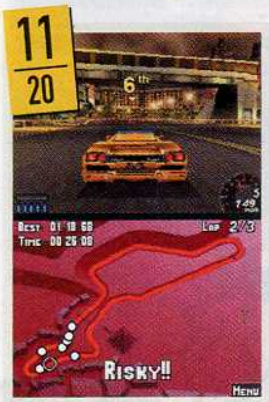
Une idée de départ sympa, mais au final un jeu de plate-forme classique et linéaire. Pour couronner le tout, la durée de vie est très faible.

14/20

ANOTHER CODE MÉMOIRES DOUBLES

Nintendo

Une histoire prenante, un jeu d'aventure simple d'utilisation et une ambiance particulière rendent ce jeu attachant. Un peu court, c'est dommage.



11/20

ASPHALT URBAN GT

Ubisoft

Premier jeu de course sorti sur DS, il accuse un coup de vieux technique. Le faible nombre de circuits et des problèmes de collisions lui font encore perdre des points.

16/20

BOMBERMAN DS

Ubisoft

Une carte, huit DS, et vous enchaînerez les parties en vous lançant les bombes à travers le double écran. Le mode solo est tout à fait convenable. Explosion de rire garantie !

16/20

CASTLEVANIA DAWN OF SORROW

Konami

Mélange de plate-forme et de jeu de rôle, ce titre est d'une finition impeccable. L'aventure est longue et captivante. Défiez aussi vos amis en wi-fi.

9/20

COCOTO KART RACER

Big Ben Interactive

Très propre sur lui, ce clone de Mario Kart n'offre pas suffisamment de circuits, et le design catastrophique ne le rend pas attirant. Multi jusqu'à quatre joueurs en wi-fi.

13/20

FIFA 06

Electronic Arts

Le premier jeu de foot de la DS s'en sort bien. La prise en main est aisée et les divers modes de jeu (Scénario, Saison et Carrière) lui assurent une excellente durée de vie.

12/20

GOLDENEYE AU SERVICE DU MAL

Electronic Arts

On reste sur sa faim avec ce titre d'action plus que classique, à la maniabilité délicate. Jouable en solo, et jusqu'à huit en multijoueur.

18/20

KIRBY : LE PINCEAU DU POUVOIR

Nintendo

Jouable uniquement au stylet, ce *Kirby* est un titre extraordinaire doté d'une excellente durée de vie. Seul bémol : l'absence d'un mode multi.

9/20

LES SIMS 2

Maxis

Utilisant le micro de la DS et profitant des atouts de l'écran tactile, *Les Sims 2* n'est pas dénué de bonnes idées. Malheureusement, le jeu est beaucoup trop répétitif.

12/20

LES URBZ LES SIMS IN THE CITY

Electronic Arts

Contrairement aux consoles de salon, ce *Urbz* associe aventure et gestion. Quasi identique à la version GBA, le titre ne profite pas du potentiel de la DS.

15/20

LOST IN BLUE

Konami

Le but du jeu consiste à aider deux naufragés à survivre sur une île déserte : captivant mais très difficile. L'impression de liberté est totale. Attention, le titre est exigeant.

10/20

MADAGASCAR
Activision

Trop court et sans originalité, *Madagascar* est un titre de plate-forme qui ne propose que quelques passages et petits jeux sympathiques. On oublie vite l'ensemble.

19/20

MARIO KART DS
Nintendo

Premier jeu profitant des capacités online de la DS, *Mario Kart* est un chef-d'œuvre. Beau, maniable et super fun. Multi jusqu'à huit en LAN, ou quatre via le Net.

4/20

MARVEL NEMESIS
Electronic Arts

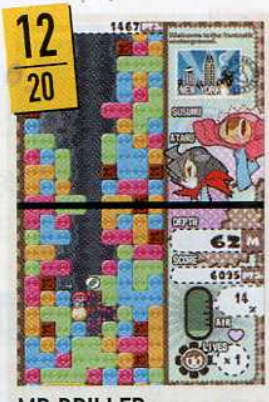
Un jeu de baston, c'est bien; encore faut-il que les personnages soient nombreux, possèdent pleins de coups et que le jeu soit maniable. Ici, c'est tout l'inverse. À éviter.

16/20

METEOS
Nintendo

Concept simple, prise en main immédiate: *Meteos* est aussi indispensable que l'était *Tetris* à son époque. Seul ou à plusieurs (jusqu'à quatre joueurs), l'essayer… c'est l'adopter!

12/20



MR DRILLER DRILL SPIRITS
Namco

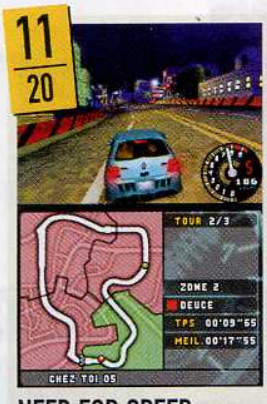
Au stylet ou à la croix directionnelle, *Mr Driller* est parfois brouillon mais toujours accrocheur. Un peu trop répétitif pour être vraiment indispensable.

13/20

NANOSTRAY
THQ

Explosions et ennemis à gogo dans ce shoot'em-up bien réalisé, jouable à deux dans des modes de jeux spéciaux. Il aurait mérité d'être plus nerveux et plus difficile.

11/20



NEED FOR SPEED UNDERGROUND 2
Electronic Arts

Un bilan mitigé pour cette star des jeux de course. Le contenu est honnête, mais la réalisation ne suit pas. On pouvait espérer mieux sur DS.

8/20

NINTENDO TOUCH GOLF
Nintendo

Ça partait bien pour ce jeu de golf complet. Le système du swing est très bien conçu (stylet et écran tactile), mais l'absence de challenge rend ce titre vite monotone.

18/20

NINTENDOGS
Nintendo

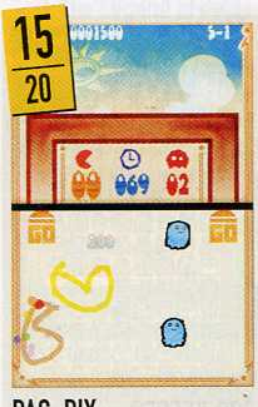
Une expérience étonnante. Utilisez stylet et micro pour éduquer et chouchouter votre chiot. Faites-le participer à des concours et échangez des cadeaux avec d'autres joueurs.

15/20

PAC'N ROLL
Namco

À l'aide du stylet, déplacez votre Pac-Man dans une quarantaine de labyrinthes. Un jeu original et bien conçu, seules les confrontations avec les boss sont un peu décevantes.

15/20



PAC-PIX
Nintendo

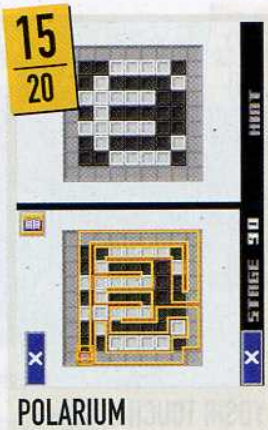
Voici un véritable casse-tête qui exploite à fond le stylet et l'écran tactile de la DS. Le jeu est étonnant, même s'il vise en priorité les amateurs de puzzle et de Hi-scores.

10/20

POKéMON DASH
Nintendo

Un mignon petit jeu de course à la jouabilité très simple: on frotte l'écran pour avancer. L'ensemble manque malgré tout de profondeur. Mode wi-fi jusqu'à six joueurs.

15/20



POLARIUM
Nintendo

Des cases noires d'un côté et blanches de l'autre, que l'on retourne d'un coup de stylet pour vider l'écran. C'est un excellent casse-tête, dont le graphisme est sobre et lisible.

13/20

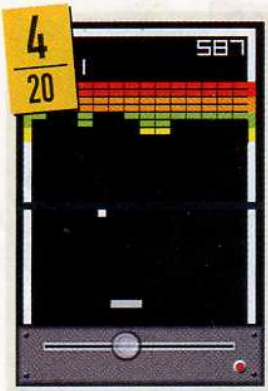
PROJECT RUB
Sega

Des mini-jeux loufoques qui font appel au micro ou à l'écran tactile. Les idées sont sympa et l'habillage, dans l'ensemble, est assez original. Seul défaut: trente mini-jeux, c'est peu.

13/20

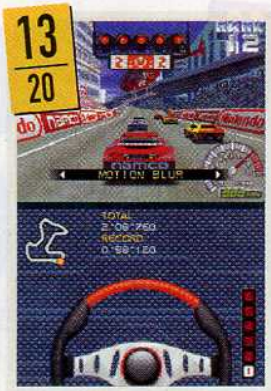
RAYMAN DS
Ubisoft

Sortie un peu trop vite, cette adaptation de *Rayman 2* présente quelques défauts techniques regrettables. C'est bien dommage, car l'aventure est passionnante.



RETRO ATARI CLASSICS
Atari

Des remakes de grands classiques (*Break Out*, *Pong*, *Sprint*, etc.) dans des versions originales mais remixées. Dix jeux au total, c'est trop peu et pas accrocheur pour un sou.



RIDGE RACER DS
Nintendo

Sans aucun conteste le jeu de course le plus nerveux de la DS. Jouable à la croix ou au stylet. Une bonne durée de vie, mais des problèmes de collisions. Peu mieux faire.

ROBOTS
Vivendi

La maniabilité est hésitante pour ce jeu de plate-forme soporifique. On décroche très rapidement de ce titre à peine meilleur que sur GameBoy Advance. À éviter.

SONIC RUSH
Sega

Le jeu de plate-forme le plus vif de la galaxie est en top forme. L'emploi du double écran est superbe et le jeu offre un véritable défi, que vous jouiez en solo ou à deux.

SPIDER-MAN 2
Activision

De nombreux mouvements possibles pour un jeu de plate-forme difficile à prendre en main. Un jeu d'action finalement correct et rythmé. Pour les joueurs persévérants.

SPLINTER CELL CHAOS THEORY
Ubisoft

L'ambiance est superbe et la bande-son de qualité, mais une prise en main à la fois intransigeante et défaillante empêche *Splinter Cell* de s'illustrer.

SPYRO SHADOW LEGACY
Vivendi

Le gentil dragon mauve est le héros d'un jeu d'aventure à la durée de vie très courte. C'est sympa, mais ça manque de rythme et de caractère.

STAR WARS EPISODE III LA REVANCHE DES SITH
Lucasart

Beat'em-up de qualité, ce *Star Wars* propose des séquences de shoot en 3D du meilleur effet. Mode wi-fi à quatre ou solo long, pour satisfaire tous les joueurs.

SUPER MARIO 64 DS
Nintendo

C'est, et de loin, le meilleur jeu de plate-forme de la DS. La partie aventure jouit d'une durée de vie monstrueuse. Ajoutez les nombreux mini-jeux et le mode wi-fi... Un must!

TIGER WOODS PGA TOUR 2005
EA Sports

Si la maniabilité est délicate, ce jeu de golf est complet et jouable à quatre (une carte chacun). Le contenu est dense et comblera les fans de ce sport.

ULTIMATE SPIDER-MAN
Activision

Ce *Spider-Man* est un jeu d'action d'apparence classique, mais des tonnes de petites idées agrémentent et renouvellent le jeu. Un cocktail nerveux et prenant.

WARIO WARE TOUCHED!
Nintendo

Plus de deux cents mini-jeux à débloquer, tous excellents. Une énorme boîte à surprises dont on ne peut regretter que l'absence de mode multi.

YOSHI TOUCH & GO
Nintendo

Jeu à score par excellence, ce *Yoshi* propose un concept novateur et fun. À noter qu'une seule carte suffit pour partager le mode multijoueur. On a aimé et on vous le recommande.

YU-GI-OH! NIGHTMARE TROUBADOUR
Konami

Une ergonomie parfaite pour la version DS du célèbre titre. Des centaines d'heures de jeu en perspective. Mode Duel et échange de cartes possibles.

ZOO KEEPER
Ignition Entertainement

Un peu trop simpliste pour devenir indispensable, *Zoo Keeper* laisse la part trop belle au hasard. Les vrais amateurs de casse-tête peuvent trouver mieux sur DS.

LE MEILLEUR DU GBA

PAS SIMPLE DE FAIRE SON CHOIX DANS LA MULTITUDE DE JEUX GBA DISPONIBLES. VOICI UNE SÉLECTION, GENRE PAR GENRE. LES MEILLEURS TITRES... RIEN QUE POUR VOUS !

ACTION

1 Gunstar Future Heroes
2 Astroboy : Omega Factor
3 Metal Slug Advance
4 Iridion II
5 Super Street Fighter 2 Turbo Revival

PUZZLE

1 Wario Ware, Inc. : Méga mini-jeux
2 Kuru Kuru Kururin
3 Super Monkey Ball Jr.
4 Super Bust-A-Move
5 Super Mario Ball

TACTIQUE

1 Advance Wars 2 : Black Hole Rising
2 Final Fantasy Tactics Advance
3 Fire Emblem : The Sacred Stones
4 Yu-Gi-Oh! Le Jour du duelliste
5 Megaman BN Team Colonel/Team Protoman

AVENTURE

1 The Legend of Zelda : The Minish Cap
2 Golden Sun 1 & 2
3 Pokémon Émeraude
4 Mario & Luigi Superstar Saga
5 Final Fantasy I & II : Dawn of Souls

SPORT

1 Mario Golf Advance Tour
2 Tony Hawk's Pro Skater 3
3 Mario Power Tennis
4 FIFA 06
5 Boxing Fever

PLATE-FORME

1 Super Mario Advance 1 à 4
2 Metroid Fusion
3 Mario vs Donkey
4 Kirby et le Labyrinthe des miroirs
5 Donkey Kong : King of Swing

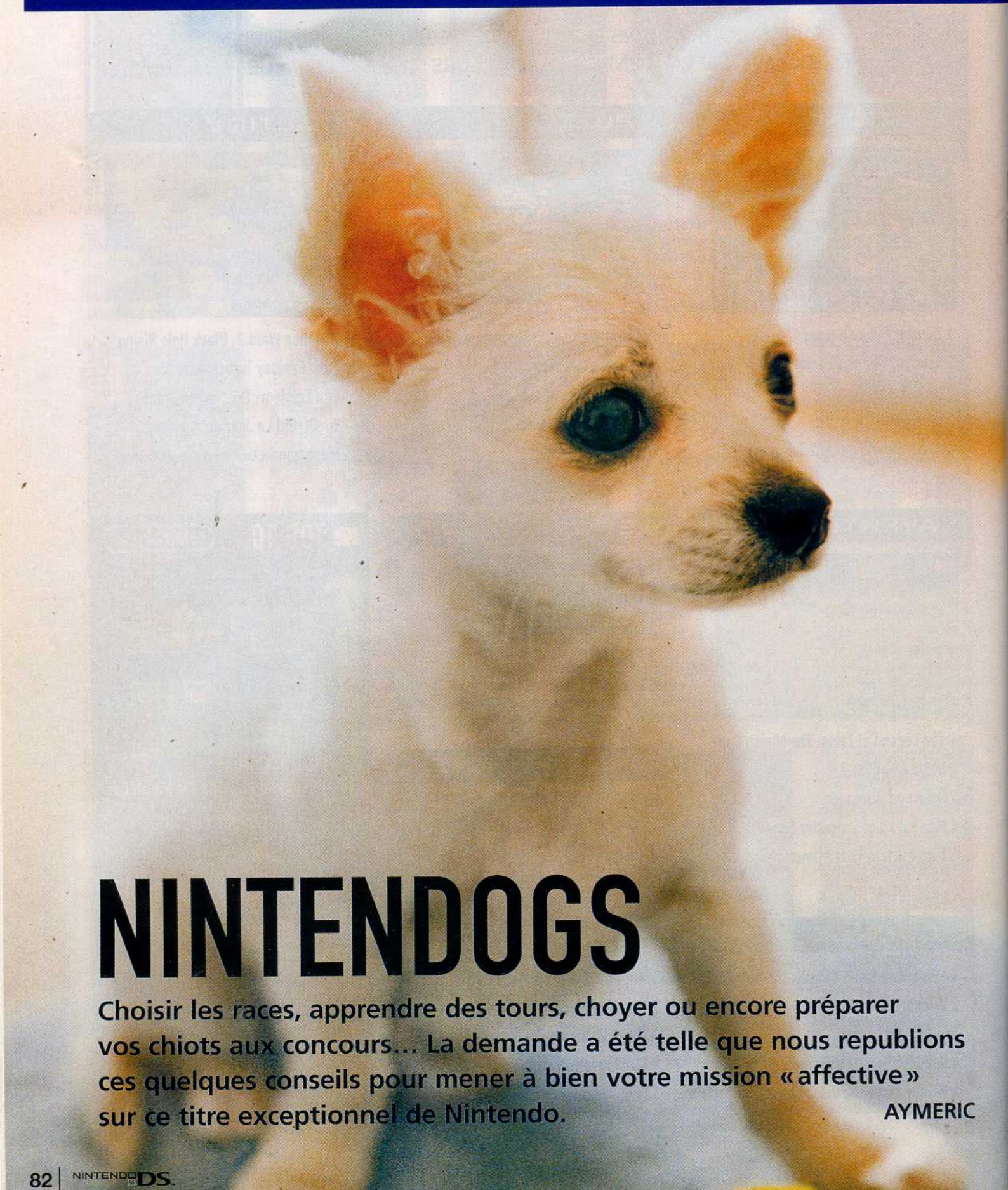
COURSE

1 Mario Kart Super Circuit
2 V-Rally 3
3 F-Zero GP Legend
4 Need for Speed : Underground
5 F-Zero Maximum Velocity

TOP 10

Nintendo LE MAGAZINE OFFICIEL

1 The Legend of Zelda The Minish Cap
2 Mario Kart Super Circuit
3 Super Mario Advance 2
4 Advance Wars 2 : Black Hole Rising
5 Wario Ware, Inc. : Méga mini-jeux
6 Metroid Zero Mission
7 Golden Sun
8 Final Fantasy Tactics Advance
9 Pokémon Émeraude
10 Super Mario Adv. 3 Yoshi's Island



NINTENDOGS

Choisir les races, apprendre des tours, choyer ou encore préparer vos chiots aux concours… La demande a été telle que nous republions ces quelques conseils pour mener à bien votre mission « affective » sur ce titre exceptionnel de Nintendo.

AYMERIC

LES DIFFÉRENTES RACES

Trois versions de *Nintendogs* sont disponibles sous nos latitudes et chacune propose sa propre sélection de races de chiots au départ. Mais rassurez-vous, les 18 races du jeu seront disponibles dès que vous aurez atteint un certain nombre de points Dresseur, et ceci qu'elle que soit votre version. Voici le nombre de points nécessaires pour faire apparaître, dans le chenil, les races qu'il vous manque.

Teckel et ses amis

Les races immédiatement disponibles au chenil dans cette version :

- Teckel nain
- Golden Retriever
- Beagle
- Shih Tzu
- Husky sibérien
- Carlin

Les races à débloquer :

- Yorkshire-terrier **2 000 pts**
- Shiba Inu **4 000 pts**
- Cavalier King Charles Spaniel **8 000 pts**
- Welsh Corgi Pembroke **10 000 pts**
- Berger des Shetland **14 000 pts**
- Schnauzer nain **16 000 pts**
- Boxer **20 000 pts**
- Caniche Toy **22 000 pts**
- Berger allemand **30 000 pts**
- Pinscher nain **35 000 pts**
- Chihuahua **45 000 pts**
- Retriever du Labrador **50 000 pts**

Chihuahua et ses amis

Les races immédiatement disponibles au chenil dans cette version :

- Berger des Shetland
- Boxer
- Chihuahua
- Cavalier King Charles Spaniel
- Yorkshire-terrier
- Berger allemand

Les races à débloquer :

- Pinscher Nain **2 000 pts**
- Husky sibérien **4 000 pts**
- Caniche Toy **8 000 pts**
- Golden Retriever **10 000 pts**
- Schnauzer nain **14 000 pts**
- Beagle **16 000 pts**
- Welsh Corgi Pembroke **20 000 pts**
- Shih Tzu **22 000 pts**
- Shiba Inu **30 000 pts**
- Carlin **35 000 pts**
- Retriever du Labrador **45 000 pts**
- Teckel nain **50 000 pts**

Labrador et ses amis

Les races immédiatement disponibles au chenil dans cette version :

- Schnauzer nain
- Shiba Inu
- Welsh Corgi Pembroke
- Retriever du Labrador
- Pinscher nain
- Caniche Toy

Les races à débloquer :

- Carlin **2 000 pts**
- Berger allemand **4 000 pts**
- Shih Tzu **8 000 pts**
- Boxer **10 000 pts**
- Beagle **14 000 pts**
- Berger des Shetland **16 000 pts**
- Golden Retriever **20 000 pts**
- Cavalier King Charles Spaniel **22 000 pts**
- Husky sibérien **30 000 pts**
- Yorkshire-terrier **35 000 pts**
- Teckel nain **45 000 pts**
- Chihuahua **50 000 pts**

LES BASES DU DRESSAGE

La vie au quotidien en compagnie des chiots est amusante, mais elle peut parfois s'avérer plus complexe qu'il n'y paraît, notamment s'ils ne répondent pas à vos ordres. Dans cette section, vous trouverez des informations importantes qui vous permettront d'exploiter au mieux les possibilités du jeu.

Les points Dresseur

Ils sont comptabilisés à chaque fois que vous vous occupez de vos petites bêtes. Que vous jouiez avec eux, que vous les chouchoutiez, les dressiez, les promeniez ou encore qu'ils participent à un concours, toutes ces actions permettent d'accumuler de plus en plus de points. Les petites étoiles que vous voyez parfois apparaître lorsque vous caressez vos chiots montrent que vous savez satisfaire leurs envies, mais cela indique également que vous gagnez des points supplémentaires. Tâchez d'en profiter et de répéter ces opérations régulièrement. Pour mesurer votre total de points Dresseur, rendez-vous dans le menu Sortir et accédez au menu Infos.

Le bien-être avant tout

Le micro est l'unique moyen d'apprendre de nouveaux tours à vos chiots. Mais attention, seul le son de votre voix est identifié et vous devez utiliser systématiquement la même intonation lorsque vous leur donnez un ordre, sans quoi ils ne vous reconnaissent pas et risquent fort de ne pas réagir pas comme vous le désirez. Autre point important : vos chiots sont plus ou moins réceptifs selon leur race, mais surtout en fonction de leur bien-être. C'est pourquoi vous devez si souvent les bichonner. Dans le même ordre d'idée, il est moins difficile de leur enseigner de nouveaux tours lorsqu'ils ont bien bu et bien mangé. Pour connaître le degré de satisfaction d'une de vos boules de poils à un moment donné, cliquez sous son portrait et accédez au récapitulatif de son état.

Apprendre et comprendre

L'apprentissage des premiers tours se fait naturellement. Pour les suivants, ça se complique un peu. Si vous désirez, par exemple, apprendre à votre chiot à se coucher, il faudra d'abord l'obliger à adopter la position en question. Ainsi, il faut souvent réaliser des manipulations spéciales avec le stylet, sauf si votre élève prend seul la bonne position. Lorsqu'une attitude peut être apprise, une ampoule apparaît au moment où votre protégé l'adopte. Il suffit alors d'exercer une pression sur cette dernière pour lancer l'apprentissage au micro. Choisissez pour vos différents ordres des mots aux sonorités bien distinctes, afin que votre chien ne les confonde pas !

LES TOURS

Vos compagnons peuvent se révéler des élèves exceptionnels et réaliser de véritables prouesses. Pour cela, il faut passer par différentes étapes. En jouant avec votre animal favori, il arrive que vous voyiez apparaître une ampoule dans le coin supérieur droit de l'écran tactile. Pressez-la pour que votre chien associe sa position actuelle à un mot de votre choix que vous énoncez à haute voix dans le micro. Après avoir répété plusieurs fois cette opération, vous n'aurez plus qu'à appeler votre animal et prononcer le mot en question pour qu'il exécute le tour que vous lui avez appris. Sachez qu'il est préférable de leur apprendre ces tours dans l'ordre énoncé ci-dessous.

Les tours de base

1. **Assis :** caressez la tête de votre chiot jusqu'à ce qu'il s'assoie.
2. **Couché :** dorlotez à nouveau la tête de votre toutou lorsqu'il est assis : il se couche.
3. **Donne la patte :** faites-le d'abord s'asseoir, puis attrapez l'une de ses pattes avec le stylet pour qu'il la lève.
4. **Roule :** lorsqu'il est couché, faites glisser votre stylet de la droite vers la gauche ou inversement.
5. **Tourne sur toi-même :** quand votre chiot est sur le dos, pressez sa queue avec le stylet. Cela devrait l'amener à tourner sur lui-même pour essayer de l'attraper.
6. **Joue :** attendez qu'il fléchisse ses pattes avant tout en levant son arrière-train.
7. **Saute :** tapotez le haut de l'écran avec le stylet jusqu'à ce qu'il saute pour tenter de l'attraper.
8. **Debout :** faites-le asseoir et glissez le stylet d'abord du bas de son torse jusqu'à sa tête, puis de bas en haut sur son visage. Il se dresse alors sur ses pattes arrière.
9. **Danse :** une fois que votre chiot est debout, prenez une de ses pattes de devant et essayer de le faire tourner sur lui-même.
10. **Éternue :** tapotez-lui la truffe à l'aide du stylet. Au bout d'un certain temps, il éternue.
11. **Gratte :** chatouillez l'une des oreilles de votre toutou lorsqu'il est assis. Il finira par se la gratter. Mais prenez garde de ne pas trop tirer dessus : il n'apprécie pas !

AIDE DE JEU

Vous entamez à présent la seconde partie de l'éducation de votre chien et vous allez voir que ces petites boules de poils en ont dans la caboche. En effet, si vous demandez à l'un de vos chiots d'exécuter d'affilée deux tours précis, il se peut qu'il en apprenne un tout nouveau en associant les deux premières positions. Épatant ! Bien entendu, pour exécuter ce genre de prouesse, votre bestiole doit être de bonne humeur, repue, et doit connaître la plupart des tours de base. Armez-vous tout de même de courage... et surtout de patience !

Les tours avancés

1. **Hurlement :** lorsque votre chiot entend une voiture passer dans la rue, il arrive parfois qu'il se mette à hurler. Si l'icône d'apprentissage s'affiche à ce moment, pressez-la très rapidement pour associer le hurlement à un de vos ordres !
2. **Coucou :** demandez-lui de vous donner la patte. Avant qu'il ne la repose sur le sol, attrapez-la et efforcez-vous de l'amener vers le haut de l'écran.
3. **Saut périlleux :** faites asseoir votre animal de compagnie en lui caressant la tête, puis ordonnez-lui de sauter !
4. **« Break dance » :** exigez qu'il roule sur le côté et demandez-lui de tourner sur lui-même.
5. **Danse amusante :** faites-le danser puis invitez-le à tourner sur lui-même.
6. **Saut de lapin :** dès qu'il a commencé à danser, donner lui l'ordre de sauter.
7. **Marche sur les pattes avant :** demandez à votre chiot de se coucher. Lorsqu'il est dans cette position, dites-lui de se mettre debout !
8. **Flip :** faites rouler votre chiot d'un côté ou de l'autre. En cours de roulade, demandez-lui de sauter.

Recommandations importantes

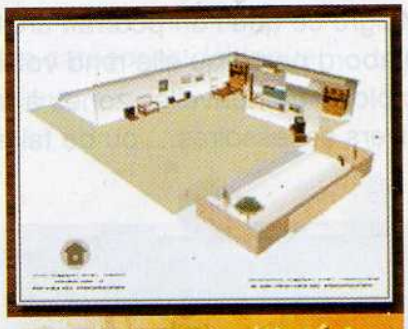
Ces tours combinés sont parfois assez durs à réaliser. Pour y arriver plus facilement, tâchez d'enchaîner les commandes en énonçant le tour suivant le plus vite possible. Pressez vite l'ampoule lorsque votre chiot a réalisé le tour combiné : elle ne restera pas très longtemps affichée. Pour finir, sachez que vos boules de poils ne peuvent apprendre chacune que trois à quatre tours par jour maximum. C'est contraignant, mais il faut bien leur laisser le temps de les assimiler.

Les tours aléatoires

Ce sont des actions que réalise, de lui-même, votre chien sur l'écran supérieur de la DS. Sur l'écran tactile, effectuez une pression avec le stylet sur la tête d'un des chiots. Cela provoque, sur l'écran supérieur, un zoom sur l'animal de votre choix. Vous n'avez plus qu'à attendre que votre chien entreprenne une action précise et que l'icône d'apprentissage apparaisse dans le coin supérieur droit de l'écran tactile. Un certain nombre de tours peuvent être appris de cette manière dont, notamment : Creuse, Cherche, Tremblement, Lèche et Hurlement.

Le rythme dans la peau

L'un des tours les plus amusants à apprendre à votre chiot est le chant. Si vous avez débloqué le piano, vous pouvez jouer différents airs devant vos animaux de compagnie. Et si, au cours de l'un de vos récitals, vous zoomez sur l'un d'entre eux lorsqu'il est assis, il se peut que celui-ci mémorise l'air que vous avez composé. Une fois qu'il y a associé un mot par l'intermédiaire de l'icône d'apprentissage, vous pouvez le faire chanter lors de votre session libre au concours d'obéissance. Les juges apprécieront !

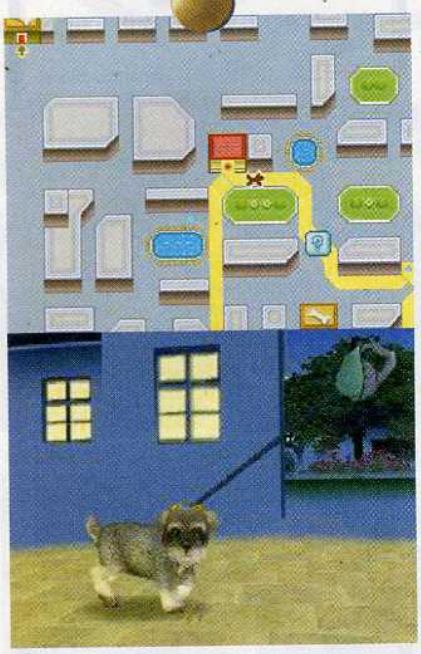


Tout ça pour quoi ?

Outre votre plaisir personnel et la satisfaction de votre orgueil de dresseur, le but de ces tours est finalement de remporter des concours, surtout le plus prestigieux d'entre eux : celui d'obéissance. Cela va vous permettre d'accumuler de l'argent et de continuer à prendre bien soin de vos petits amours, ou à acheter de nouveaux chiots. Vous pourrez également payer la pension de ceux que vous ne pouvez pas garder à votre domicile. Enfin, vous aurez la possibilité de faire l'acquisition d'un appartement plus grand pour assurer le bien-être des animaux résidant chez vous.

LA PROMENADE

Malgré ce que l'on pourrait croire, la promenade est l'une des activités les plus intéressantes du jeu. D'abord parce qu'elle rend votre animal domestique plus endurant, ce qui vous permet d'aller explorer de nouvelles zones à chaque sortie. Ensuite, parce que c'est le meilleur moyen de récupérer divers accessoires… ou de faire des rencontres enrichissantes.



Rester toujours propre !

La première chose à savoir lorsque vous promenez votre bête à concours, c'est qu'il est là pour faire ses besoins. En ce qui concerne les excréments, il est essentiel de les ramasser. Il suffit de cliquer sur les matières fécales et elles disparaissent (bien plus pratique que dans la réalité !). Si vous ne le faites pas, le voisinage s'en plaindra et vous perdrez de nombreux points Dresseur. Pour les petits pipis, le système est différent. Mieux vaut éviter de les nettoyer car ils permettent à votre chien de marquer son territoire. Il sera donc heureux de passer au même endroit à la promenade suivante afin d'y laisser à nouveau sa trace. Comme quoi, même quand on mène une vie de chien, il en faut peu pour être heureux.

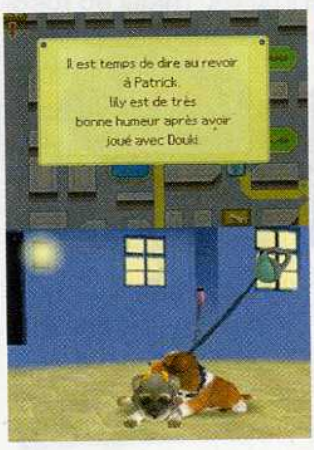
Éviter les poubelles

En tant que maître, vous devez tout autant veiller au bien-être de votre boule de poils pendant la promenade que dans votre appartement.

En randonnée, si vous croisez une poubelle, un papier au sol ou un emballage quelconque, vous devez impérativement empêcher votre chiot de fouiner dedans. Si vous le laissez faire, il y a de fortes chances qu'il tombe malade et que vous perdiez des points Dresseur. Vous voilà prévenu !

Les bonnes surprises !

Au moment de décider de votre trajet de promenade, vous remarquerez que des points d'interrogation apparaissent dans certaines rues. Si vous empruntez ces itinéraires, votre chien peut y ramasser un cadeau qu'il viendra alors vous remettre. Il s'agit là d'un bon moyen de récupérer des objets insolites. Il se peut également que des cadeaux soient cachés sur certains trajets alors qu'ils ne sont pas indiqués sur la carte.
À vous de forcer votre chiot à rester dans la zone concernée en tirant la laisse vers l'arrière. Si vous opérez correctement, il repère après quelques secondes le présent et va le chercher pour vous. Si vous souhaitez changer de trajet en cours de route, il est possible de faire rebrousser chemin à votre chiot. Il suffit, pour cela, d'insister sur la laisse pour l'emmener vers l'arrière. Vous pourrez ainsi récupérer un cadeau que vous n'auriez repéré qu'au dernier moment.



Les meilleurs amis du chien

Lors des promenades, votre toutou peut rencontrer d'autres petites boules de poils. S'ils s'entendent, laissez-les s'amuser ensemble : cela maintient, voire renforce, le bien-être de votre animal de compagnie. En revanche, si c'est la guerre, appuyez sur la flèche rouge située en haut à gauche de l'écran pour éviter l'effusion de sang. En effet, un chiot qui se bat aura du mal à obéir correctement par la suite. Un peu de discipline, que diable !

LES CONCOURS

Trois types de concours permettent de renflouer vos finances. Chacun nécessite un entraînement particulier. Outre les crédits, remporter ces compétitions dans les différentes catégories débloque, bien entendu, des objets, mais permet surtout d'accumuler les points Dresseur.

Le concours de lancer de disque

L'entraînement

Le concours de lancer de disque est la compétition la plus simple. Pour entraîner votre chien à cet exercice, emmenez-le au parc lors d'une promenade. Une fois sur place, lancez le Frisbee pour l'entraîner à le rattraper au vol, puis lancez-le de plus en plus loin pour l'habituer petit à petit aux longues distances. Tout est affaire de pratique mais méfiez-vous : lorsque vous sentez que votre chien se désintéresse de l'entraînement, c'est qu'il est fatigué. Il est temps de le ramener à la maison et de le nourrir.

La compétition

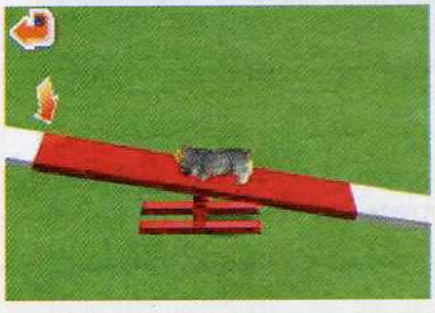
Vous avez soixante secondes pour accumuler le plus de points possible en fonction de la distance du lancer. Les points ne sont validés que si votre chiot rattrape le disque au vol, donc ne le poussez pas trop loin au départ. Dès que votre chiot a récupéré l'objet, tapotez l'écran pour l'obliger à revenir le plus vite possible. Caressez-le – le temps de voir des étoiles apparaître – pour le féliciter. Répétez l'ensemble de l'opération jusqu'à la fin de l'épreuve. Notez que le dernier lancer est valide jusqu'à ce que le disque tombe au sol ou qu'il soit rattrapé par votre chiot, et ceci même si le décompte est terminé.

Le concours d'Agility

L'entraînement

Il s'agit d'un parcours d'obstacles qui peut être préparé au gymnase, auquel vous accédez au cours des promenades. Il existe cinq types d'obstacles : les haies, les tubes, les bascules, les slaloms et les doubles haies. Pour diriger votre chien, il suffit de tapoter un point sur le terrain pour qu'il s'y rende.

La gestion du slalom ne pose donc pas de problème particulier. La technique pour franchir les haies et les doubles haies est identique : il s'agit de cliquer derrière l'obstacle pour inciter le chiot à sauter par-dessus. Tapez d'abord une fois sur les haies pour laisser le chiot s'approcher. Frappez ensuite un point juste derrière la haie pour obtenir de meilleurs résultats. Pour les tubes, il suffit de suivre le trajet en tapotant le long du cylindre. Pour franchir les bascules, vous devez également tapoter, mais doucement afin que votre chiot ne perde pas l'équilibre. Surtout, laissez le temps à la bascule de s'abaisser en obligeant votre chiot à rester en son centre. Il sera alors plus facile pour lui d'en descendre.



La compétition

Avant de prétendre à la compétition en classe « expert », votre chien doit impérativement savoir slalomer. Durant votre session, tout étant question de vitesse, empruntez des trajectoires bien droites pour que votre chiot ne perde pas son élan et, surtout, prenez le temps de franchir lentement les bascules au début. Mieux vaut perdre du temps que de rater un passage obligatoire et se faire trop remarquer par le jury.

Le concours d'obéissance

L'entraînement

Ici, votre but est d'apprendre le plus de tours possible à votre compagnon dans l'ordre indiqué aux pages 89 et 90. Là où les choses se compliquent, c'est que pendant le concours, il doit réaliser les tours et garder la position finale le plus longtemps possible. Il va donc falloir répéter encore et encore les tours jusqu'à ce que votre animal réponde rapidement à votre voix et qu'il reste en place à la fin de la commande.

N'hésitez pas à prendre le temps nécessaire pour y parvenir : ce concours rapporte gros.

La compétition

Pour être sûr de remporter les différents challenges qui vous sont imposés, votre chiot doit être capable de réaliser les tours précis suivants !

- Classe libre : assis, couché, tourner sur lui-même, rouler et donner la patte.
- Classe expert : assis, donner la patte, coucher, tourner sur lui-même, rouler, sauter et debout.
- Classe maître : les tours sont les mêmes que dans la classe précédente. Mais votre chiot doit être capable de garder la position finale de chaque tour pendant quelques secondes pour impressionner le jury.
- Championnat : ça se corse ! Votre animal doit connaître chacun des tours de base, et au moins deux ou trois des tours de niveau avancé.

Ce qui fait la différence !

1 À la fin de chaque session, vous disposez d'un peu de temps pour exécuter les tours. À ce moment-là, n'hésitez pas à réaliser les plus impressionnants d'entre eux.

2 Le jury demande souvent d'exécuter plusieurs tours précis les uns après les autres. Prenez le temps de les énoncer clairement dans l'ordre. Sinon, vos chiens ne comprendront pas un mot de ce que vous leur dites à cause des applaudissements et des cris de la foule.

3 N'oubliez pas de nourrir votre chiot avant chaque compétition, il n'en sera que plus obéissant. Enfin, son look et sa propreté comptent énormément durant le concours d'obéissance. Toilette de printemps et colliers de soirée sont de rigueur !

À MAÎTRE MALIN, CHIEN HEUREUX

Que vous soyez un maître attentionné ou laxiste… le temps est une denrée précieuse, et en gagner peut toujours s'avérer intéressant. Vous trouverez ci-dessous quelques conseils pour vous y aider.

Un message de la SPA

Le principe du jeu veut que l'on s'occupe de ses petites bêtes au moins une fois par jour. Mais certains joueurs n'en auront pas forcément le temps. C'est pourquoi il est important de savoir à quoi on s'expose en cas d'abandon temporaire d'animal domestique. Bien que ce soit très mal, rassurez-vous, vos protégés n'en mourront pas. Seulement, ils deviennent tout sales. Puces et moucherons ne les lâchent plus. Évidemment, vos chiots ont tendance à mal le vivre et finissent, petit à petit, par oublier ce que vous leur avez appris. Vos points Dresseur diminuent alors avec le temps. Il est vivement conseillé de repasser à la maison au moins tous les trois jours pour effectuer un toilettage complet et pour donner une ration de nourriture ainsi que des gamelles d'eau fraîche. En ce qui concerne les tours, vos chiots en gardent tout de même une trace et il suffira de les entraîner à nouveau pour rafraîchir leur mémoire en un rien de temps.

À chacun sa morale

Le temps peut paraître parfois bien long dans *Nintendogs*. Voici quelques conseils pour en gagner un peu :

- Si vous voyez que votre chiot va rater son troisième concours, n'hésitez pas à éteindre votre DS avant la fin de votre session devant le jury. La sauvegarde n'aura pas lieu et vous pouvez alors retenter votre chance dans la foulée. C'est pratique, les chiens ne pouvant pas effectuer chacun plus de trois concours par jour.
- Pour gagner plus de points Dresseur sans trop vous fouler, consultez la liste des objets et sélectionnez une brosse de n'importe quelle sorte. Laissez-la sur le corps de votre chiot pendant toute une nuit. Vous gagnez ainsi un point Dresseur par minute. Sur plusieurs nuits, ça peut devenir réellement rentable…

- Pour avoir accès à de nouvelles races même si vous ne disposez pas des points Dresseur requis, trouvez un autre joueur de *Nintendogs* possédant une version différente de la vôtre. Vous pourrez collecter les races qu'il vous manque par l'intermédiaire du mode Ouaf!

18 races de chiens… Mais qui a dit 18 ?

En réalité, les races de chiens dans *Nintendogs* sont au nombre de 20! Deux d'entre elles sont à débloquer durant les promenades, quelle que soit votre version du jeu. Au gré de vos petites balades, vous aurez peut-être la chance de trouver un livre dont l'auteur se nomme Jack Russel. Si tel est le cas, une nouvelle race de chien sera immédiatement disponible au chenil : il s'agit des Jack Russel Terrier. En revanche, si c'est le casque de pompier que vous ramassez au détour d'une ruelle, vous aurez alors la possibilité au chenil d'acheter des Dalmatiens.

YU-GI-OH! NIGHTMARE TROUBADOUR

Près de 500 parties ont été nécessaires pour débloquer les 38 duellistes de ce nouveau *Yu-Gi-Oh!*. Préparez-vous donc à passer un temps fou à collectionner les meilleures cartes du jeu ! Pour vous y aider, voici le vade-mecum des failles de vos adversaires.

LEFLOU

MODE D'EMPLOI

Ce guide fournit quelques clés pour contrer le jeu de chacun des 38 concurrents que vous débloquez en progressant dans l'aventure. Nous avons sélectionné quatre cartes – celles qui nous paraissaient les plus importantes – dans chacun de leurs decks. Vous n'avez plus qu'à chercher dans votre propre collection celles qui s'y opposent le mieux. Nous avons reçu trop tard le jeu en VF, les cartes sont donc désignées ici par leur nom en anglais. Nous avons cependant placé leur photo pour que vous puissiez vous repérer. Dans ce guide, LP correspond aux points de vie, ATK à la force de frappe des cartes Monstre, DEF à leur défense.

Note : n'oubliez pas que les quatre cartes présentées sont les cartes maîtresses de votre adversaire (même si nous indiquons l'effet qu'elles auraient si c'était vous qui les jouiez) !

1 - YAMI YUGI

TACTIQUE

Plus puissant que le Yugi Muto que vous rencontrez en journée, Yami Yugi use de Sorts et de Monstres puissants. Pour lui résister, munissez votre deck de cartes offensives de bonne qualité, et de bonnes cartes en défense. Quelques Sorts pour récupérer d'autres Monstres du cimetière sont les bienvenues.

ROYAL MAGICAL LIBRARY *(Monstre Effet)*
Si votre rival active une carte Sort, le compteur augmente de 1 (max. 3). Quand il atteint 3, vous avez le droit de piocher une carte de votre deck.

GRACEFUL CHARITY *(Sort)*
Vous piochez trois cartes de votre deck et en jetez deux de votre main au cimetière.

FAIRY BOX *(Piège)*
Quand un Monstre vous attaque, lancez une pièce et choisissez pile ou face. Si vous gagnez, son ATK est réduite à zéro pendant la Battle Phase. À chaque Standby Phase, soit vous perdez 500 LP, soit la carte est détruite.

BIG SHIELD GARDNA *(Monstre Effet)*
Annule l'activation d'un Sort qui cible cette carte face cachée sur le terrain. Lorsque cette carte est ensuite attaquée, elle se met en position offensive.

2 - YUGI MUTO

TACTIQUE

Yugi Muto dispose de quelques Monstres puissants. Il essaie, en général, de contrer vos attaques avec Sword of Revealing pour gagner du temps et sortir ses plus grosses invocations. Gardez donc, soit en main, soit face cachée sur le terrain, une ou deux cartes Monstre puissantes qui pourront vous sortir des coups durs.

POT OF GREED *(Sort)*
Tandis que cette carte est activée, vous allez piocher deux cartes de votre deck.

MYSTIC BOX *(Sort)*
Cette carte vous permet de détruire un Monstre de l'adversaire, en échange de quoi vous lui concédez le contrôle de l'un de vos Monstres sur le terrain.

GEMINI ELF *(Monstre)*
Cette carte correspond à un Monstre de niveau 4, avec une ATK de 1 900 et une DEF de 900.

FAIRY BOX *(Piège)*
À chaque fois qu'un Monstre adverse part à l'assaut, vous lancez une pièce et choisissez pile ou face. Si vous l'emportez, l'ATK du Monstre est réduite à zéro pendant la Battle Phase. À chaque Standby Phase, vous devez perdre 500 LP, sinon la carte est détruite.

3 - JOEY WHEELER

TACTIQUE

Joey utilise surtout des cartes à lancers de dés, les parties contre lui ont donc un caractère très aléatoires. Prévoyez des cartes pour balayer sa zone de Pièges et de Sorts (comme Heavy Storm, Crimson Ninja ou Armed Ninja).

GRACEFUL DICE *(Sort)*
Lancez un dé à 6 faces. Le résultat, multiplié par 100, est ajouté à l'ATK et à la DEF des Monstres que vous contrôlez jusqu'à la fin de votre tour. Les Monstres invoqués après utilisation de ce Sort sont exclus.

FAIRY BOX *(Piège)*
Face à un Monstre adverse, tirez à pile ou face : un bon choix réduit son attaque à zéro. À chaque Standby Phase, cette carte coûte 500 LP. Sinon, elle est détruite.

SKULL DICE *(Piège)*
Jetez un dé. Le résultat, multiplié par 100, réduit l'ATK et la DEF de tous les Monstres contrôlés par vos ennemis jusqu'à la fin de votre tour. Les Monstres invoqués après l'activation de cette carte sont exclus de l'effet du Piège.

RING OF DESTRUCTION *(Piège)*
Détruisez une carte Monstre de votre choix, face cachée sur le terrain, pour infliger des dégâts aux LP équivalents à l'ATK du Monstre. Les deux joueurs subissent les dégâts ainsi déterminés.

4 - SETO KAIBA

TACTIQUE

Seto Kaiba possède des cartes qui peuvent vous faire défausser bon nombre des vôtres. Prévoyez donc de quoi aller piocher dans votre cimetière, ainsi que le nécessaire pour neutraliser ses cartes Sort ou Piège. Méfiez-vous, Seto est capable d'aller récupérer très rapidement ses cartes les plus puissantes.

MAGIC CYLINDER *(Piège)*
Cette carte annule l'attaque d'un concurrent et inflige aussi à ses LP des dégâts qui sont équivalents à l'ATK de la carte attaquante.

HEAVY STORM *(Sort)*
L'effet de cette carte est aussi simple que dévastateur : elle détruit tous les Sorts et les Pièges qui sont présents sur le terrain.

TORRENTIAL TRIBUTE *(Piège)*
Cette carte s'active uniquement lorsqu'un Monstre est invoqué, de quelque manière que ce soit. Dans ce cas, elle va détruire tous les Monstres qui sont présents sur le terrain de jeu.

PRINCESS OF TSURUGI
(Monstre Effet)
Effet Flip : la carte inflige 500 points de dégâts aux LP de l'adversaire pour chacune des cartes Sort et Piège présente sur son terrain.

5 - MOKUBA

TACTIQUE

Mokuba n'est pas de très haut niveau. Attention malgré tout, à son sort de Terrain Forest, qui va booster l'ATK et la DEF de ses cartes Monstre. Prévoyez de quoi retirer cette carte (Heavy Storm ou un Sort de Terrain) afin d'être plus à l'aise pour le vaincre.

DES KOALA *(Monstre Effet)*
Effet Flip : inflige 400 points, que vous allez pouvoir multiplier par le nombre de cartes dans la main du joueur adverse.

GIANT RAT *(Monstre Effet)*
Quand cette carte est envoyée au cimetière après une bataille, vous pouvez faire une invocation spéciale d'un Monstre de type Terre disposant d'une ATK de 1 500 ou moins, en position d'attaque. Votre deck est ensuite mélangé.

FOREST *(Sort)*
Une carte qui augmente de 200 points l'ATK et la DEF de tous les Monstres (Insectes, Plantes, Bêtes-Guerrier) en jeu.

PENGUIN KNIGHT
(Monstre Effet)
Lorsque cette carte est envoyée au cimetière par l'effet d'une carte contrôlée par l'adversaire, vos cartes du cimetière retournent automatiquement dans votre deck, qui est alors mélangé.

6 - YAMI BAKURA

TACTIQUE

Yami Bakura a une fâcheuse tendance à invoquer deux Monstres en même temps à l'aide de ses cartes Piège et Sort. Prévoyez des cartes suffisamment puissantes en DEF pour invoquer à votre tour des cartes plus puissantes, capables de tenir la distance au cours du duel.

POT OF GREED *(Sort)*
Ce « coup de pot » vous permet de piocher deux cartes de votre deck et les ajouter à votre main.

CALL OF THE MUMMY *(Sort)*
S'il n'y a pas de cartes Monstre de votre côté, faites une invocation spéciale de type Zombie depuis votre main. Ne peut être employé qu'une seule fois par tour.

CALL OF THE HAUNTED *(Piège)*
Choisissez un Monstre dans votre cimetière et faites une invocation spéciale qui le placera en position offensive sur votre terrain. Cette carte est détruite si le Monstre invoqué est éliminé, et inversement.

RING OF DESTRUCTION *(Piège)*
Détruisez une carte Monstre, face cachée, pour infliger aux LP des dégâts équivalents à l'ATK du Monstre. Les deux joueurs sont concernés et subissent les dégâts en question.

7 - BAKURA

TACTIQUE

Bakura possède des cartes plutôt vicieuses. Patrician of Darkness, notamment, peut s'avérer très gênant car vous ne pouvez plus contrôler la cible de vos attaques. Forcez-le donc à se défausser et à mettre ses cartes hors du jeu pour être plus à l'aise.

HEART OF THE UNDERDOG *(Sort)*
Si vous piochez une carte Monstre normale, vous avez le droit de reprendre une autre carte.

MAHA VAILO *(Monstre Effet)*
Ce Monstre augmente sa propre ATK de 500 points pour chaque carte Sort dont il est équipé.

GRACEFUL CHARITY *(Sort)*
Vous permet de piocher trois cartes de votre deck mais vous oblige à envoyer deux cartes de votre main au cimetière.

VIOLET CRYSTAL *(Sort)*
Si vous avez un Monstre de type Zombie équipé de cette carte, il voit son ATK et sa DEF augmenter de 300 points.

8 - TEA GARDNER

TACTIQUE

Les combats contre Tea peuvent prendre du temps. Elle possède beaucoup de cartes qui lui permettent de regagner des LP. Pas de grosses difficultés à l'horizon, mais de la patience sera nécessaire (ainsi que des cartes destinées à retirer du terrain ses cartes Sort et Piège).

NUMINOUS HEALER *(Piège)*
Vous ne pouvez activer ce Piège que lorsque vous encaissez des dégâts. Vos LP se trouvent alors augmentés de 1 000 points.
De plus, chaque Numinous Healer dans votre cimetière accroît encore vos LP de 500 points.

DES KOALA *(Monstre Effet)*
Effet Flip : inflige à votre adversaire 400 points de dégâts, que vous multipliez par le nombre de cartes présentes dans sa main.

SKELENGEL *(Monstre Effet)*
Effet Flip : vous pouvez piocher une nouvelle carte de votre deck.

DARK MAGICIAN'S TOME OF BLACK MAGIC *(Sort)*
Seules les cartes Dark Magician ou Dark Magician Girl peuvent être équipées de ce Sort, qui augmente l'ATK de 700 points. Lorsque cette carte est envoyée au cimetière, vous gagnez 1 000 LP.

9 - MAI VALENTINE

TACTIQUE

Mai est une adversaire redoutable. Certaines de ses cartes Monstre éliminent les vôtres à l'issue d'un combat, et ses invocations de Harpie peuvent être dévastatrices. Efforcez-vous donc de lui faire défausser ses cartes et, surtout, de retirer des cartes de son cimetière pour les mettre hors du jeu lorsque cela est possible (notamment les Harpies).

BIRDFACE *(Monstre Effet)*
Quand cette carte est envoyée au cimetière après un combat, il vous est possible d'ajouter une carte Harpy Lady à votre main.

HARPY LADY 1 *(Monstre Effet)*
Tant que cette carte reste sur le terrain, elle augmente de 300 points l'ATK de toutes les cartes Monstre de type Vent.

MAGICIAN OF FAITH
(Monstre Effet)
Effet Flip : choisissez une carte de type Sort de votre cimetière et ajoutez-la à votre main.

CALL OF THE HAUNTED
(Piège)
Sélectionnez un Monstre de votre cimetière et faites une invocation spéciale qui le place sur le terrain en position offensive. Cette carte est détruite si le Monstre invoqué est éliminé, et inversement.

10 - SERENITY

TACTIQUE

Serenity restaure régulièrement ses LP et protège activement la DEF de ses cartes Monstre. Pensez à avoir des Monstres de type Ténèbres dans votre jeu si vous voulez profiter de certains des boosts qu'elle lance pour affecter ses propres créatures.

PRINCESS OF TSURUGI
(Monstre Effet)
Effet Flip : la carte inflige 500 points de dégâts aux LP de l'adversaire pour chaque Sort ou Piège posé sur son terrain de jeu.

NUMINOUS HEALER *(Piège)*
Quand le possesseur de cette carte encaisse des dégâts, elle peut être activée. Elle redonne 1 000 LP par elle-même, plus 500 LP pour chaque Numinous Healer présent dans le cimetière.

WORLD SUPPRESSION *(Piège)*
Vous pouvez activer cette carte lorsqu'un Sort de type Terrain est actif. Vous annulez les effets de la carte de Terrain pendant tout le tour où cette carte est activée.

SCROLL OF BEWITCHMENT
(Sort)
Cette carte permet de changer l'attribut du Monstre sélectionné (Ténèbres, Terre, Lumière, etc.) en l'attribut de votre choix.

11 - REBECCA

TACTIQUE

Un vrai calvaire ! Avec sa carte Monstre Injection Fairy Lily, Rebecca peut mettre à mal beaucoup de vos cartes Monstre. Elle peut aussi bloquer le combat pendant de nombreux tours pour piocher ses cartes favorites, tout en remontant ses LP. Il ne vous reste qu'à utiliser des Monstres de niveau 3 que vous boosterez avec des cartes de Sort d'équipement (Axe of Despair ou autre).

SOLEMN WISHES *(Piège)*
Lorsque cette carte est en jeu, dès que vous piochez une ou plusieurs cartes, vous augmentez vos LP de 500.

CANNON SOLDIER
(Monstre Effet)
Sacrifiez un Monstre présent sur le terrain de jeu pour infliger 500 points de dégâts à l'adversaire.

POISON OF THE OLD MAN
(Sort)
vous pouvez choisir entre les deux effets suivants : augmenter vos LP de 1 200, ou bien infliger 800 points de dégâts aux LP de votre adversaire.

GRAVITY BIND *(Piège)*
Une fois cette carte activée, les Monstre de niveau 4 ou plus, sur le terrain, ne peuvent plus vous attaquer.

12 - SOLOMON

TACTIQUE

Solomon met tout en œuvre pour piocher dans son deck et réunir les cartes servant à invoquer Exodia pour gagner la partie. Vous devez donc lui faire défausser sa main ou envoyer le plus possible de cartes de son deck au cimetière. Méfiez-vous de ses invocations spéciales qui lui permettent d'appeler plusieurs cartes Monstre en même temps sur le terrain.

HINOTAMA *(Sort)*
Une carte qui inflige 500 points de dégâts aux LP adverses.

PYRAMID TURTLE
(Monstre Effet)
Si cette carte est envoyée au cimetière, elle invoque un Monstre de type Zombie de votre choix avec une DEF de 2000 ou moins, puis la pioche est mélangée.

DARK COFFIN *(Piège)*
Lorsque cette carte est envoyée au cimetière, le concurrent doit enlever une carte de sa main et la mettre au cimetière, ou détruire un de ses Monstres sur le terrain de jeu.

EXODIA THE FORBIDDEN ONE
(Monstre Effet)
Lorsque vous possédez les quatre autres cartes Forbidden One, celle-ci invoque Exodia et vous remportez la partie.

13 - BONZ

TACTIQUE

Un certain nombre des cartes Piège de Bonz rendent ce duel un peu délicat. Munissez-vous de cartes aptes à supprimer rapidement ses Pièges (Heavy Storm, Crimson Ninja). De même, soyez prévoyant et mettez dans votre deck de quoi récupérer un Monstre envoyé au cimetière.

SKULL INVITATION *(Piège)*
Tant que cette carte est active, à chaque fois qu'une autre carte est envoyée au cimetière, le possesseur de celle-ci encaisse 300 points de dégâts.

VENGEFUL BOB SPIRIT *(Sort)*
Avec cette carte, vous pouvez immobiliser un Monstre invoqué dans le tour : il ne peut attaquer.

CRASS CLOWN *(Monstre Effet)*
Quand cette carte passe de la défense à l'attaque, vous renvoyez une carte Monstre dans la main de votre adversaire.

SKULL LAIR *(Piège)*
Cette carte permet de détruire un Monstre en jeu. En contrepartie, retirez de votre cimetière un nombre de cartes égal au niveau du Monstre que vous souhaitez éliminer.

14 - MAKO TSUNAMI

TACTIQUE

Si Mako a de la chance, il pourrait bien vous empêcher d'attaquer pendant tout le duel, en réduisant toutes vos attaques à néant. Prévoyez de quoi changer la nature du Terrain. Pour profiter de certains effets, utilisez des cartes Monstre de type Aquatique.

UMI *(Sort)*
Cette carte accroît de 200 points l'ATK et la DEF des Monstres de type Poisson, de type Foudre et de type Eau. Elle baisse d'autant l'ATK et la DEF des Monstres de type Machine et de type Feu.

CALL OF THE HAUNTED
(Piège)
Choisissez un Monstre de votre cimetière et faites une invocation spéciale qui le placera en position offensive sur votre terrain. Cette carte est détruite si le Monstre invoqué est éliminé, et inversement.

STEEL SHELL *(Sort)*
Augmente de 400 points l'ATK et de 200 points la DEF du Monstre de type Eau.

TORNADO WALL
(Piège)
Cette carte ne peut être active que si Umi est sur le terrain, et tant qu'il y est. Elle réduit alors à zéro les dégâts des Monstres.

15 - ESPA ROBA

TACTIQUE

Gare à Espa Roba, s'il parvient à invoquer Jinzo. Cette carte rend caduque tous les Pièges présents sur le terrain. Il faudra être capable de l'éliminer, ou mieux d'en prendre le contrôle pour retourner le duel en votre faveur.

MIND CONTROL
(Sort)
Vous prenez le contrôle d'un Monstre de l'ennemi jusqu'à la fin de la phase. Le Monstre ne peut attaquer ou être sacrifié.

REFLECT BOUNDER
(Monstre Effet)
Lorsque cette carte est attaquée, vous infligez en retour des dégâts aux LP de l'adversaire équivalents à l'ATK du Monstre qui mène l'offensive.

BIG EYE
(Monstre Effet)
Effet Flip : vous pouvez regarder les cinq premières cartes de votre pioche, les arranger dans l'ordre désiré et les remettre sur le dessus de la pioche.

JINZO
(Monstre Effet)
Aussi longtemps que cette carte reste sur le terrain, il est impossible d'activer les Pièges.

16 - REX RAPTOR

TACTIQUE

Rex possède un deck composé quasi exclusivement de cartes Monstre de type Dinosaure. Soyez prêt à changer la nature du Terrain s'il utilise Wasteland ou utilisez vous aussi des Monstres de type Dinosaure, en les équipant de Sort pour booster leurs attaques.

NEGATE ATTACK
(Piège)
Quand votre adversaire attaque un Monstre, cette carte annule tout simplement l'attaque et met un terme à la Battle Phase.

RAISE BODY HEAT *(Sort)*
Équipez de cette carte un Monstre de type Dinosaure, ce qui a pour effet d'augmenter son ATK et sa DEF de 300 points.

HOUSE OF ADHESIVE TAPE
(Piège)
Tant que cette carte est en jeu, si un joueur invoque un Monstre dont la DEF est de 500 ou moins, celui-ci est immédiatement détruit.

GILASAURUS *(Monstre Effet)*
Si cette carte est invoquée de manière spéciale, votre adversaire doit alors choisir une carte Monstre de son cimetière et l'invoquer sur le terrain.

17 - WEEVIL

TACTIQUE

À l'instar de Rex Raptor, Weevil possède un deck spécialisé mais dans les cartes Monstre de type Insecte. Gare à ses « grosses » invocations, difficiles à vaincre. S'il sort sa carte Piège DNA Surgery, veillez à la retirer rapidement du jeu car c'est un sérieux handicap.

DNA SURGERY
(Piège)
Choisissez un type de Monstre. Tant que la carte DNA Surgery reste sur le terrain, tous les Monstres invoqués deviennent du type déclaré à la place de leur type d'origine.

MAN EATER BUG
(Monstre Effet)
Effet Flip : grâce à cette carte, vous pouvez détruire une carte Monstre sur le terrain.

JIRAI GUMO *(Monstre Effet)*
Lorsque cette carte attaque, lancez une pièce et choisissez pile ou face. Si votre choix est le bon, le Monstre attaque normalement. Sinon, vos LP sont réduits de moitié avant l'attaque.

INSECT BARRIER *(Sort)*
Quand vous activez cette carte, votre rival ne peut pas déclarer d'attaque en utilisant des Monstres du type Insecte.

18 - PANIK

TACTIQUE

Une bonne méthode contre Panik consiste à retirer un maximum de cartes de son cimetière et à les mettre hors jeu. Si possible, faites-lui défausser sa carte Dark Factory of Mass Production, qui lui permet d'aller choisir deux cartes Monstre pour les ajouter à sa main.

CALL OF THE HAUNTED
(Piège)
Choisissez un Monstre dans votre cimetière et faites une invocation spéciale qui le placera en position offensive sur votre terrain. Cette carte est détruite si le Monstre invoqué est éliminé, et lui-même disparaît lorsqu'elle est enlevée du jeu.

BLUE MEDICINE
(Sort)
Cette carte augmente de 400 points vos LP, et de tout autant ceux de votre adversaire.

MAGICIAN OF THE FAITH
(Monstre Effet)
Effet Flip : choisissez une carte Sort de votre cimetière et ajoutez-la à votre main.

JAR OF GREED
(Piège)
Vous permet de tirer une carte de votre deck.

19 - DOX (PARADOX BROTHER)

TACTIQUE

Dox use et abuse de ses cartes Monstre Cannon Soldier pour faire chuter vos LP. Il mélange souvent son deck pour piocher des cartes Monstre plus puissantes. Privilégiez la force brute tout en le faisant défausser régulièrement (avec Robbin Goblin par exemple).

SECOND COIN TOSS *(Sort)*
Tant que cette carte est sur le terrain, elle annule les effets des cartes qui nécessitent des lancers de pièces.

CANNON SOLDIER
(Monstre Effet)
Vous permet de sacrifier une de vos carte Monstre pour infliger 500 points de dégâts aux LP de l'adversaire.

BLUE MEDICINE *(Sort)*
Cette carte augmente en même temps de 400 points les LP de chacun des deux adversaires.

RELOAD *(Sort)*
Avec cette carte, remettez votre main dans votre deck et mélange-le. Piochez ensuite le même nombre de cartes que celui que vous avez renvoyé dans votre deck.

20 - PARA (PARADOX BROTHER)

TACTIQUE

Para gagne du temps en invoquant des Monstres qui lui permettent, s'ils sont envoyés au cimetière, de faire des invocations spéciales. Soyez patient et placez sur le terrain suffisamment de cartes Monstre pour vous débarrasser de ceux de Para et vous attaquer férocement à ses LP.

FINAL FLAMME *(Sort)*
Carte qui inflige 600 points de dégâts aux LP de l'adversaire.

TRIBUTE DOLL *(Sort)*
Vous devez sacrifier un de vos Monstres en jeu pour activer cette carte. Vous pouvez ensuite réaliser une invocation spéciale d'un Monstre de niveau 7. Il peut aussi être invoqué normalement depuis votre main. Ce Monstre ne peut attaquer pendant le tour où il est invoqué.

JIRAI GUMO *(Monstre Effet)*
Lorsque cette carte attaque, lancez une pièce et tirez à pile ou face. Si votre choix est le bon, le Monstre attaque normalement. Sinon, vos LP sont divisés par deux.

SECOND COIN TOSS *(Sort)*
Tant que cette carte est sur le terrain, elle annule les effets des cartes qui nécessitent des lancers de pièces.

21 - PEGASUS

TACTIQUE

Cet ennemi est capable de prendre le contrôle de vos meilleures cartes. Pour le contrer, gonflez ATK et DEF de vos Monstres. Pour éviter de mauvaises surprises, nettoyez le terrain des Sorts et Pièges de Pegasus avant de vous attaquer à ses Monstres.

MAGIC CYLINDER *(Piège)*
Annule l'attaque d'un Monstre contre vous et inflige à votre rival des dégâts équivalents à l'ATK de la carte Monstre assaillante.

RING OF DESTRUCTION *(Piège)*
Détruisez un Monstre face ouverte et infligez aux deux antagonistes des dégâts aux LP équivalents à l'ATK du Monstre ainsi sélectionné.

RELINQUISHED *(Rituel)*
Cette carte est considérée comme un équipement pour un Monstre en jeu de votre choix, dont elle copie l'ATK et la DEF. Si Relinquished est détruite par un Monstre alors qu'elle est en défense, les dégâts que vous subissez sont appliqués aux LP de votre adversaire.

SNATCH STEAL *(Sort)*
Vous prenez le contrôle d'une carte Monstre adverse. En contrepartie, les LP de l'adversaire augmentent de 1 000 points à chaque Standby Phase.

22 - BANDIT KEITH

TACTIQUE

Keith utilise de nombreux Monstres de type Machine, d'où l'utilité de truffer votre deck de cartes qui baissent l'ATK et la DEF du type mécanique. Attention à ses cartes Blast Sphere, elles peuvent renverser le duel.

7 COMPLETED *(Sort)*
Équipé de cette carte, un Monstre de type Machine voit sont ATK et sa DEF augmenter de 700 points.

BLAST SPHERE *(Monstre Effet)*
Si cette carte est attaquée, face cachée en défense, elle devient une carte d'équipement et «s'accroche» à la carte attaquante. Cette carte et le Monstre équipé sont détruits durant la Standby Phase de l'adversaire et lui infligent des points de dégâts équivalents à l'ATK du Monstre équipé.

SCAPEGOAT *(Sort)*
Vous ne pouvez invoquer aucun Monstre dans le tour où vous activez cette carte (même invocation Flip ou spéciale). Mettez en jeu quatre Sheep Tokens, en défense. Ces cartes ne peuvent être utilisées pour en invoquer une autre.

GEAR GOLEMS THE MOVING FORTRESS *(Monstre Effet)*
En sacrifiant 800 LP, la carte peut attaquer les LP de votre adversaire directement pendant le tour où cet effet est activé.

23 - BIG 1

TACTIQUE

Prenez garde à sa carte Monstre Catapult Turtle qui peut faire de gros dégâts. Il faut arriver à invoquer des cartes Monstre capables de percer sa défense rapidement. L'empêcher d'utiliser ses Sorts ou Pièges avec une carte Heavy Storm peut aider.

CATAPULT TURTLE *(Monstre Effet)*
Sacrifiez un Monstre de votre côté du terrain pour infliger à l'adversaire des dégâts équivalents à l'ATK du Monstre sacrifié.

FORTRESS WHALE *(Monstre Fusion)*
Ce Monstre ne peut être invoqué qu'avec Fortress Whale's Oath. Vous devez, en outre, sacrifier un nombre de Monstres, du terrain ou de votre main, pour un total de niveaux équivalent au niveau 7.

GRANADORA *(Monstre Effet)*
Quand ce Monstre vient en jeu, il redonne 1 000 LP au joueur qui l'a invoqué. Quand il est détruit et envoyé au cimetière, il retire 2 000 LP à celui qui le contrôle.

MAIDEN OF THE AQUA *(Monstre Effet)*
Tant qu'elle demeure sur le terrain, cette carte possède les mêmes caractéristiques que la carte Umi. Si une carte Terrain est déjà en jeu, cet effet ne s'applique pas.

24 - BIG 2

TACTIQUE

Avec sa capacité à invoquer plus d'un Monstre à la fois, Big 2 est un adversaire dur à éliminer. Soyez patient et utilisez des cartes pour baisser rapidement ses LP (Des Koala, Hinomata, Blast Sphere...). Si vous le pouvez, éliminez tous les Monstres sur le terrain avec Mirror Force avant d'attaquer.

SINISTER SERPENT *(Monstre Effet)*
Pendant la Standby Phase, si un autre Sinister Serpent se trouve dans votre cimetière, vous pouvez le récupérer dans votre main.

REVIVAL JAM *(Monstre Effet)*
Quand, après un combat, cette carte est envoyée au cimetière, vous perdez 1 000 LP. Ensuite, vous pouvez en faire une invocation spéciale, face cachée en défense, pendant votre prochaine Standby Phase.

MUCUS YOLK
(Monstre Effet)
Cette carte peut attaquer les LP de l'adversaire directement. Quand elle inflige des dégâts à l'adversaire, son ATK augmente de 1 000 points.

AMEBA *(Monstre Effet)*
Lorsqu'elle passe sous le contrôle de votre adversaire, vous lui infligez pour 2 000 points de dégâts. Cet effet ne peut être utilisé qu'une seule fois.

25 - BIG 3

TACTIQUE

Gare à cet adversaire capable, en retournant fréquemment ses cartes, d'utiliser plusieurs fois certaines de ses cartes à effet. Préparez un deck qui permette de le faire défausser et qui booste vos cartes Monstre en ATK pour en venir à bout plus rapidement. Le temps est un facteur important dans ce combat.

DARKNESS APPROACH
(Sort)
Défaussez-vous de deux cartes de votre main. Choisissez une carte Monstre face cachée et placez-la côté recto sans changer sa position de combat.

FINAL COUNTDOWN *(Sort)*
Son utilisation vous coûte 2 000 LP. Au bout de 20 tours, vous remportez automatiquement le duel.

REFLECT BOUNDER
(Monstre Effet)
Lorsque cette carte est attaquée, vous infligez aux LP de l'adversaire des dégâts équivalents à l'ATK du Monstre qui mène l'offensive.

CALL OF THE HAUNTED
(Piège)
Choisissez un Monstre de votre cimetière et faites une invocation spéciale qui le place en position d'attaque. Si cette carte est détruite, le Monstre l'est aussi, et inversement.

26 - BIG 4

TACTIQUE

Ce duel ne sera pas très difficile si vous pensez à placer dans votre deck des cartes Monstre de niveau 4, avec une ATK élevée (1 800 ou 1 900). Utilisez également la carte Man Eater Bug qui peut vous éviter de subir l'effet de la carte Blast Sphere.

BLAST SPHERE *(Monstre Effet)*
Quand votre adversaire l'attaque, face cachée en position de défense, elle devient carte d'équipement et «s'accroche» à la carte attaquante. Cette carte et le Monstre équipé sont détruits durant la Standby Phase de l'adversaire et lui infligent des points de dégâts équivalents à l'ATK du Monstre équipé.

GEAR GOLEM THE MOVING FORTRESS *(Monstre Effet)*
En sacrifiant 800 LP, la carte peut attaquer les LP de votre adversaire directement pendant le tour où cet effet est activé.

TIME EATER *(Monstre Effet)*
Si cette carte détruit une carte Monstre adverse, votre adversaire passera sa Main Phase 1.

UFO TURTLE *(Monstre Effet)*
Si elle est envoyée au cimetière, vous pouvez faire une invocation spéciale d'un Monstre de type Feu d'une ATK de 1 500 ou moins, en position de combat. Votre deck est ensuite mélangé.

27 - BIG 5

TACTIQUE

Préparez un deck capable de nettoyer le terrain de l'adversaire de ses cartes Monstre ou Sort, et Piège. Il ne dispose pas d'une puissance de frappe énorme, mais ses Pièges à répétition pourraient avoir raison de votre stratégie si vous vous laissez déborder. Avoir Jinzo dans votre deck peut aider.

KAZEJIN *(Monstre Effet)*
Vous pouvez réduire à zéro l'ATK d'une carte adverse qui vous attaque. Cet effet n'est utilisable qu'une fois, tant que cette carte reste face cachée sur le terrain.

PRINCESS OF TSURUGI
(Monstre Effet)
Effet Flip : inflige aux LP de l'adversaire 500 points de dégâts pour chaque carte Sort ou Piège sur son terrain.

SASUKE SAMURAI
(Monstre Effet)
Quand cette carte attaque une autre carte Monstre face cachée, elle la détruit en évitant les effets indésirables et sans encaisser les dégâts éventuels du combat.

ENCHANTED ARROW
(Sort)
Détruisez toutes les cartes Sort cachées sur le terrain adverse. Pour chaque carte Sort détruite, votre rival doit subir 500 points de dégâts.

28 - NOAH

TACTIQUE

Sa carte Shinato peut percer votre défense et vous blesser. Faites défausser Noah le plus possible afin d'éviter cette invocation (Needle Worm est un bon choix). Au pire, prévoyez de quoi bloquer les attaques de Shinato. Préférez un Mirror Force, capable de renvoyer sa carte au cimetière.

SHINATO, KING OF A HIGHER PLANE *(Monstre Fusion)*
Pour l'invoquer, il faut avoir la carte Sort Rituel Shinato's Ark et sacrifier des Monstres jusqu'au niveau 8. Quand elle envoie au cimetière une carte Monstre qui défend, les dégâts LP infligés correspondent à l'ATK de cette carte détruite.

GILFORD THE LIGHTING
(Monstre Effet)
Quand cette carte est invoquée en sacrifiant trois Monstres, vous détruisez toutes les cartes Monstre sur le terrain adverse.

MOISTURE CREATURE
(Monstre Effet)
Quand cette carte est invoquée en sacrifiant trois Monstres, vous détruisez toutes les cartes Sort et Piège sur le terrain adverse.

THUNDER NYAN NYAN
(Monstre Effet)
Si une créature d'un type autre que Lumière se trouve de votre côté du terrain, détruisez cette carte.

29 - GOZABURO

TACTIQUE

Gozaburo cherche à réunir les cinq cartes interdites pour faire apparaître Exodia et gagner. Prévoyez des cartes pour le faire défausser (Robbin Goblin), d'autres pour envoyer ses cartes au cimetière (Needle Worm). Détruisez ses Monstre plutôt avec des effets de sorts.

THE FIEND MEGACYBER
(Monstre Effet)
Invoquez surtout cette carte si l'adversaire a deux cartes Monstres de plus que vous sur le terrain.

NUVIA THE WICKED
(Monstre Effet)
Invoqué normalement, ce Monstre est immédiatement détruit. Si votre rival le contrôle, l'ATK de Nuvia décroît de 200 points pour chaque Monstre sur son terrain.

EXODIA THE FORBIDDEN ONE
(Monstre Effet)
Si vous avez en main toutes les cartes « Forbidden One » (Right Leg, Left Leg, Right Arm, Left Arm et Exodia), vous gagnez la partie.

ARCHFIEND OF GILFER
(Monstre Effet)
Si l'Archfiend est envoyé au cimetière, vous pouvez l'activer et en équiper un Monstre sur le terrain. Il diminue alors de 500 points l'ATK du Monstre ainsi équipé et est considérée comme carte Sort.

30 - RARE HUNTER (RARE HUNTER)

TACTIQUE

Cet adversaire a tendance à invoquer plus d'un Monstre en même temps sur le terrain. Il peut aussi vous forcer à vous défausser. Préparez des cartes pour neutraliser ses sortilèges ou les lui renvoyer en pleine figure. Nettoyer le terrain de ses Sorts avec une carte Heavy Storm.

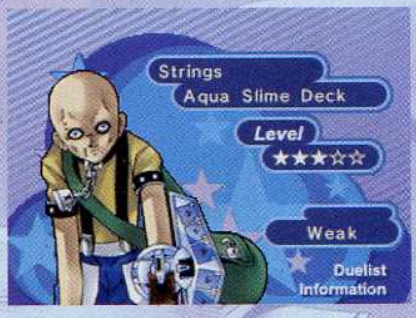
MAGICIAN OF FAITH
(Monstre Effet)
Effet Flip : vous permet de choisir un Sort de votre cimetière pour l'ajouter à votre main.

MYSTIC TOMATO
(Monstre Effet)
Quand cette carte est envoyée au cimetière, vous pouvez faire l'invocation spéciale d'un Monstre de type Ténèbres de 1 500 points ou moins en ATK, directement en position d'attaque. Le deck est ensuite mélangé.

UPSTART GOBLIN *(Sort)*
Cette carte vous permet de tirer une carte de votre deck, et redonne 1 000 LP à l'adversaire.

KURIBOH *(Monstre Effet)*
Enlevez cette carte de votre main pour réduire à zéro les dégâts d'une attaque de votre adversaire. Cet effet ne peut être activé que lors de la Battle Phase.

31 - STRINGS (RARE HUNTER)



TACTIQUE

Strings possède un deck qui lui permet de piocher régulièrement. Il est capable de faire de gros dégâts avec certains de ses Monstres à effet. Ne le faites pas défausser pas trop vite, car il profite de son cimetière pour faire des invocations spéciales. Attendez qu'il pose plusieurs Sorts et Pièges puis faites le ménage avec une carte Heavy Storm.

CARD OF SAFE RETURN
(Sort)
Lorsqu'une carte est invoquée de manière spéciale sur le terrain en venant du cimetière, vous pouvez tirer une carte de votre deck.

MAGIC JAMMER
(Piège)
Cette carte vous permet de défausser une carte de votre main pour annuler l'activation d'une carte Sort et la détruire.

MASS DRIVER
(Sort)
Si vous sacrifiez une carte Monstre présente de votre côté du terrain, vous infligez 400 points de dégâts aux LP de l'adversaire.

JAR OF GREED
(Piège)
Activez cette carte pour en piocher une autre de votre deck

32 - ARKANA (RARE HUNTER)

TACTIQUE

Arkana possède de nombreux Pièges. Si vous possédez Jinzo, c'est le moment de le sortir sur le terrain pour gagner rapidement. Équipez-le tout de même de diverses cartes pour booster son attaque et vous ne ferez qu'une bouchée d'Arkana. Autre méthode : laissez-le attaquer en utilisant vous aussi des cartes Piège.

NEGATE ATTACK *(Piège)*
Si une carte Monstre vous attaque, vous pouvez annuler l'assaut et mettre fin à la Battle Phase de votre adversaire.

RING OF DESTRUCTION *(Piège)*
Cette carte vous permet de détruire un Monstre découvert. Votre adversaire subit des dégâts aux LP équivalents à l'ATK de la carte détruite, mais vous également.

MIRROR FORCE *(Piège)*
Quand un Monstre vous attaque, cette carte annule l'assaut et détruit toutes les cartes Monstre adverses qui se trouvent en position offensive.

MAGIC JAMMER *(Piège)*
Avec cette carte, vous pouvez défausser une carte de votre main pour annuler l'activation d'une carte Sort. Cette dernière est ensuite détruite.

33 - LUMIS (RARE HUNTER)

TACTIQUE

Lumis prend un malin plaisir à vous bloquer. Son Mask of Accused vous inflige régulièrement des dégâts conséquents. Si, en plus, il pose son Mask of Restrict, il faut débarrasser le terrain de ses cartes Piège et Sort sou s peine de ne pas pouvoir réagir rapidement.

MASK OF RESTRICT
(Piège)
Cette carte vous met dans l'impossibilité de sacrifier des Monstres.

WABOKU
(Piège)
Durant le tour où cette carte est active, tous les dégâts occasionnés par des cartes Monstre sont réduits à zéro.

REFLECT BOUNDER
(Monstre Effet)
Lorsque cette carte est attaquée, vous infligez en retour des dégâts aux LP de l'adversaire équivalents à l'ATK du Monstre qui mène l'offensive.

MASK OF DARKNESS
(Monstre Effet)
Effet Flip : choisissez une carte Piège de votre cimetière et ajoutez-la à votre main.

34 - UMBRA (RARE HUNTER)

TACTIQUE

Attention à sa carte Delinquent Duo (de type Sort) qui vous fait défausser assez rapidement. Avant d'attaquer, videz son terrain et blessez-le avec des cartes comme Mirror Force, Heavy Storm ou Infinite Card couplées à Des Koala, quand il a la main pleine.

ZOMBYRA THE DARK
(Monstre Effet)
Cette carte ne peut agresser directement le joueur. À chaque fois qu'elle détruit une carte, son ATK est réduite de 200 points.

ARMORED ZOMBIE *(Monstre)*
Voilà un zombie qui possède une ATK de 1 500 points.

BLAST SPHERE *(Monstre Effet)*
Si cette carte est attaquée, face cachée en défense, elle devient une carte d'équipement et « s'accroche » à la carte attaquante. Cette carte et le Monstre équipé sont détruits durant la Standby Phase de l'adversaire et lui infligent des points de dégâts équivalents à l'ATK du Monstre équipé.

CYBER-STEIN *(Monstre Effet)*
Pour 5 000 LP, vous avez la possibilité de faire l'invocation spéciale d'un Monstre de type Fusion directement en position d'attaque sur le terrain de jeu.

35 - ODION (RARE HUNTER)

TACTIQUE

Deux solutions se présentent à vous. Passer, vous aussi, du côté obscur en multipliant vos cartes de type Ténèbres pour profiter de ses boosts, ou le contrer en posant une carte de Terrain différente, de préférence une à même de diminuer les caractéristiques de ses Monstres.

DARK JEROID
(Monstre Effet)
Lorsque cette carte est invoquée, et quelle qu'en soit la manière, choisissez un Monstre face ouverte sur le terrain. Tant qu'il reste dans cette position, son ATK est réduite de 800 points.

MASK OF DARKNESS
(Monstre Effet)
Effet Flip : choisissez un Piège de votre cimetière et ajoutez-le à votre main.

MYSTIC PLASMA ZONE
(Sort)
Cette carte augmente de 500 points l'ATK de tous les Monstres de type Ténèbres, et réduit leur DEF de 400 points.

JAR OF GREED *(Piège)*
Vous permet de tirer une carte de votre deck.

36 - ISHIZU ISHTAR

TACTIQUE

C'est la spécialiste pour envoyer vos cartes *ad patres*. Aussi, soyez prévoyant et préparez un jeu qui vous permette de piocher dans votre cimetière (Mask of Darkness, pour récupérer vos Pièges, par exemple). Composer un deck avec des cartes Monstre qui possèdent un bon niveau de défense vous sera utile pour effectuer des invocations plus puissantes.

SOUL RELEASE
(Sort)
Choisissez cinq cartes de votre cimetière ou de celui de votre adversaire et enlevez-les du jeu pendant toute la durée de la partie.

FOOLISH BURIAL
(Sort)
Vous permet d'opter pour un Monstre de votre deck et de l'envoyer au cimetière. Ensuite, votre deck est mélangé.

UPSTAR GOBLIN
(Sort)
Piochez une carte de votre deck et augmentez de 1 000 les LP de votre adversaire.

MORPHING JAR
(Monstre Effet)
Lorsque cette carte apparaît, les deux adversaires mettent leur main au cimetière, puis chacun pioche 5 cartes de son deck.

37 - MARIK ISHTAR

TACTIQUE

Marik Ishtar possède un jeu similaire à celui de Yami Marik. Peut-être un peu moins agressif... Il vous réserve de nombreux Pièges ainsi que des Sorts handicapants. Veillez donc à posséder plusieurs cartes de nature à vous débarrasser de tous ses Pièges, et de préférence à plusieurs reprises.

REVIVAL JAM *(Monstre Effet)*
Quand cette carte est envoyée au cimetière à l'issue d'un combat, vous pouvez payer de votre personne et perdre 1 000 LP pour faire une invocation spéciale en position de défense face cachée, lors de votre prochaine Standby Phase.

SOLEMN WISHES *(Piège)*
Cette carte augmente de 500 vos LP à chaque fois que vous tirez une ou plusieurs cartes.

MYSTIC PLASMA ZONE *(Sort)*
Avec cette carte, vous augmentez l'ATK des Monstres de type Ténèbres de 500 points et réduisez leur DEF de 400 points.

NEWDORIA *(Monstre Effet)*
Lorsque cette carte est détruite au cours d'un combat, vous pouvez sélectionner un Monstre sur le terrain et le détruire également.

38 - YAMI MARIK

TACTIQUE

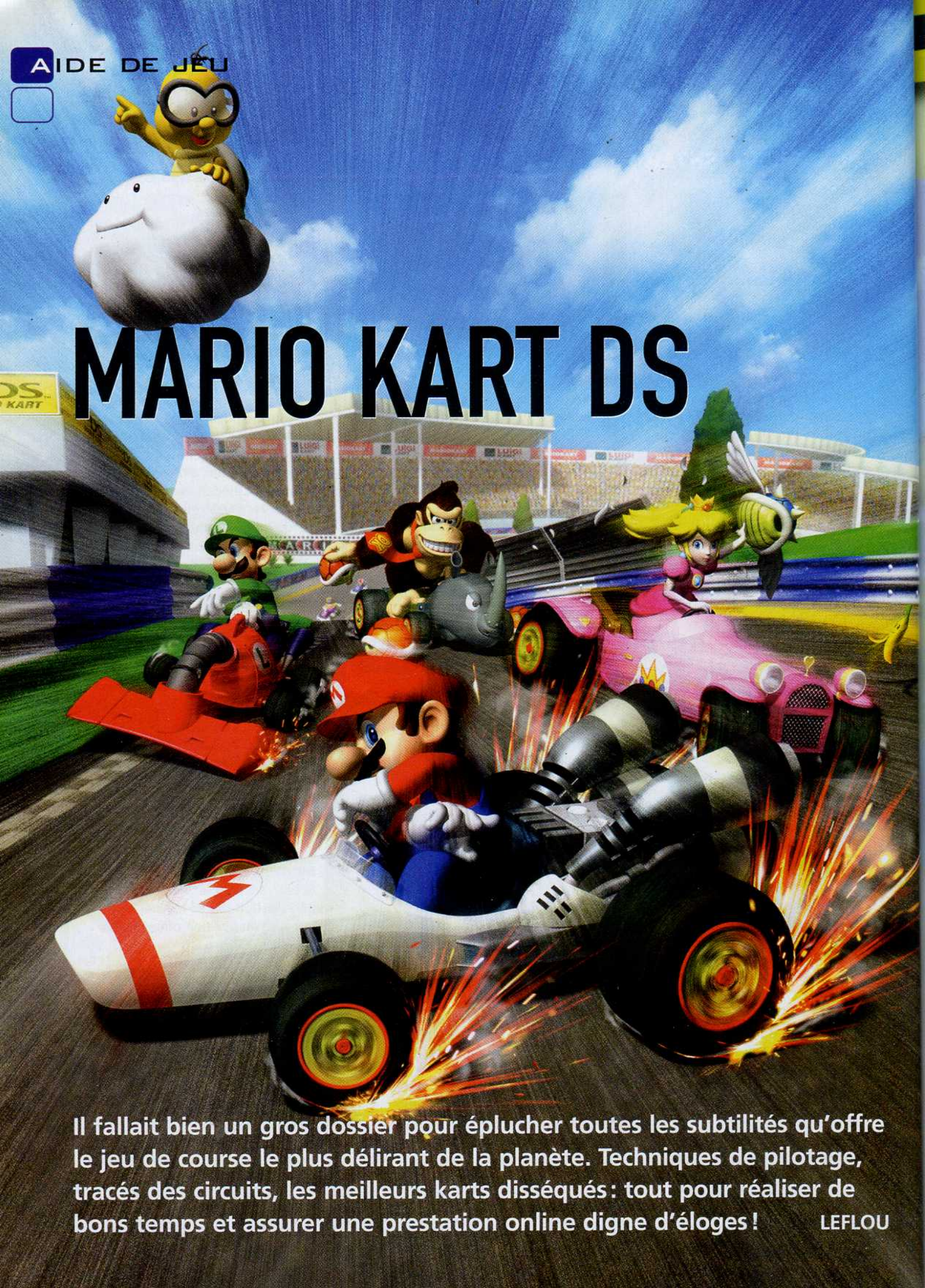
Pour le vaincre, l'essentiel est surtout de poser de bonnes cartes défensives. Le mieux est ensuite d'arriver à avancer une carte Jinzo pour l'empêcher d'utiliser ses très nombreux Pièges. Soyez prêt à utiliser Heavy Storm et Mirror Force pour échapper à la colère de son Dragon de Ra.

MYSTIC TOMATO *(Monstre Effet)*
Quand cette carte est envoyée au cimetière à l'issue d'un combat, vous pouvez faire une invocation spéciale d'un Monstre de type Ténèbres d'une ATK de 1 500 points ou moins, en position d'attaque. Ensuite, votre deck est mélangé.

MIRROR FORCE *(Piège)*
Si l'adversaire part à l'assaut, cette carte détruit toutes les siennes qui sont en position offensive sur le terrain.

GRACEFUL CHARITY *(Sort)*
Piochez trois cartes de votre deck et choisissez-en deux de votre main que vous mettez au cimetière.

NIGHTMARE WHEEL *(Piège)*
Choisissez un Monstre adverse et équipez-le de cette carte. Tant que le Monstre équipé reste sur le terrain, il ne peut ni attaquer ni changer de position. L'adversaire encaisse de plus 500 points de dégâts. Si le Monstre quitte le terrain, cette carte disparaît.



MARIO KART DS

Il fallait bien un gros dossier pour éplucher toutes les subtilités qu'offre le jeu de course le plus délirant de la planète. Techniques de pilotage, tracés des circuits, les meilleurs karts disséqués : tout pour réaliser de bons temps et assurer une prestation online digne d'éloges ! LEFLOU

LES TECHNIQUES DE BASE

Avant de pouvoir égaler les grands champions, il faut impérativement acquérir certaines notions de base. Pas de mystère : pour les maîtriser à la perfection, il n'y a qu'une solution – la pratique.

Départ « canon »

Prendre un bon départ, c'est toujours l'assurance de pouvoir attraper une Option avant vos adversaires. Pour profiter du petit boost qui fait la différence, il suffit d'appuyer sur l'accélérateur lorsque

le chiffre 2 du compte à rebours commence légèrement à s'effacer. Le jeu est de toute façon assez tolérant : même si vous avez par inadvertance commencé à accélérer au tout début, relâchez le bouton et reprenez au moment opportun, vous ne serez pas pénalisé.

L'aspiration

Lorsque vous suivez un pilote, vous pouvez apercevoir de petites traînées bleues à l'écran. Elles symbolisent l'effet d'aspiration du kart qui se trouve devant vous. Si vous maintenez votre position

pendant quelques secondes, vous bénéficierez d'un turbo pendant trois secondes qui équivaut à l'activation d'un Champignon accélérateur. Ne suivez pas n'importe quel kart pour autant ; assurez-vous d'abord qu'il ne possède pas une Banane ou une Carapace. Cela vous évitera de vous ridiculiser si l'adversaire décidait de lâcher son piège juste sous vos roues.

Bien activer vos Champignons

Ce n'est pas le tout d'avoir un ou plusieurs Champignons en réserve ; encore faut-il savoir quand les activer pour en profiter au maximum. Il ne sert à rien d'utiliser plusieurs Champignons les uns à la suite des autres. Attendez toujours que l'effet se dissipe avant d'en enclencher un autre. Pour être sûr de vous, attendez que les traînées bleues disparaissent avant d'enclencher un nouveau Champignon. Ensuite, optimisez ces accélérations bonus en les utilisant pour couper à travers champs. Les adversaires dirigés par la console utilisent rarement des raccourcis (même en 150 cm³). Il est souvent plus judicieux d'utiliser vos boosts lorsque vous êtes en train de monter une côte. Activer

un Champignon avant d'aborder un tremplin ou une bosse peut également vous permettre dans certains cas d'être plus efficace, à condition là aussi d'en profiter pour prendre une trajectoire plus directe. Nous détaillons plus loin pour chaque circuit les endroits où l'utilisation des Champignons peut vous donner un avantage décisif.

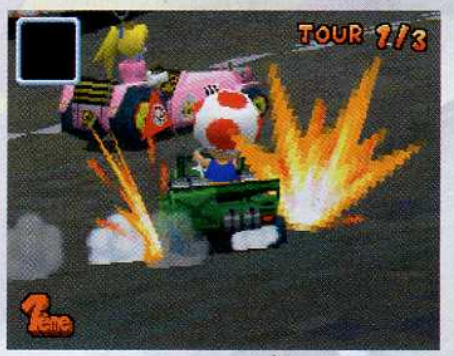
Les Dérapages

La clé du succès réside dans la maîtrise du dérapage. Si vous ne juriez que par les Options pour gagner dans *Mario Kart*, il va falloir sérieusement revoir votre jugement. Pressez le bouton de flanc droit (ce qui vous fait faire un petit saut) de façon continue. À présent, vous pouvez amorcer un dérapage en tournant vers la gauche ou la droite. Pour un maximum d'efficacité, commencez à tourner (dans le sens du virage) dès le petit saut. Suivant le kart que vous pilotez, vous resterez plus ou moins à l'intérieur du virage – l'idée étant bien sûr de le prendre le plus à la corde possible. Avec un peu d'entraînement, vous parviendrez bientôt à épouser parfaitement

tous les virages, même les plus serrés. Les dérapages permettent non seulement de piloter de manière « propre », mais également (et surtout) de préparer les Mini-boosts ou même de faire du « Snaking ».

1) Le Mini-boost

Très utile pour rattraper son retard, indispensable pour creuser l'écart lorsque vous êtes en tête. Pour bénéficier de ce petit coup de boost, il faut commencer par déraper. Pendant votre dérapage, déplacez-vous rapidement vers la droite puis vers la gauche. Des éclairs bleus vont apparaître. Répétez l'opération pour faire apparaître des éclairs rouges. Une fois que c'est fait, vous pouvez à n'importe quel moment relâcher le bouton de flanc droit pour bénéficier d'une accélération. Vous devez effectuer l'ensemble de



la manipulation assez rapidement, de manière à ne pas subir de désagréments au niveau du pilotage. Si vous manœuvrez trop lentement, vous risquez surtout de faire des zigzags sur la route, ce qui fait toujours rire les adversaires (ça peut les déconcentrer, mais ça ne vous fait pas avancer plus vite pour autant). Il est parfois préférable d'attendre le dernier moment pour relâcher la pression sur le bouton et ainsi bénéficier du boost juste en sortie de virage. Inversement, sur les longues courbes, vous pouvez tout à fait arriver à placer plusieurs Mini-boosts (un en entrée de virage, un autre au milieu et le dernier en sortie). Certains karts permettent de déclencher plus rapidement ces petites accélérations, mais vous identifierez à l'usage le kart avec lequel vous vous sentez le mieux pour sortir le plus vite possible ces Mini-boosts. C'est une technique à bien maîtriser si vous voulez essayer de pratiquer le « Snaking ».

2) Le Snaking

Décriée par certains puristes, adeptes du « Contre-la-montre » de la Super Nintendo, cette technique est apparue avec la version Nintendo 64 de *Mario Kart*. Comme la technique de dérapage dans cette version DS est équivalente, le Snaking s'est naturellement imposé pour les amateurs de records. Cette technique consiste à multiplier les Mini-boosts, particulièrement en ligne droite. Pour parvenir à maîtriser cette technique, il faut pas mal d'entraînement. Le plus évident est de partir en Snaking sur une sortie de virage. Il faut alors déraper dans le sens inverse du virage, lâcher un Mini-boost et

partir en dérapage dans l'autre sens pour enchaîner un autre Mini-boost, et ainsi de suite. Éprouvante pour le pouce, cette technique vous permet tout de même d'enchaîner de nombreuses accélérations en ligne droite. Elle est assez dure à maîtriser, mais ne baissez pas les bras ! Commencez par préparer un Mini-boost le plus rapidement possible et, dès que vous voyez l'éclair rouge, lâchez le bouton de flanc droit et recommencez l'opération dans l'autre direction. Si vous vous déportez trop d'un côté de la piste ou que vous ratez l'un de vos Mini-boosts, continuez tout de même à enchaîner vos dérapages d'un côté puis de l'autre, pour garder le rythme.

TECHNIQUES EN CHAMPIONNAT

S'entraîner pour faire le meilleur temps au tour, c'est bien ; mais cela ne vous mettra pas nécessairement à l'abri d'un adversaire bien décidé à vous transformer en fourmi pour essayer de vous écraser en pleine course. Voici quelques conseils qui vous éviteront de voir les championnats se transformer en calvaire, que vous jouiez via Internet, avec des amis ou contre la console.

Aller au contact

Il y a plein de bonnes raisons pour ne pas avoir peur d'aller se frotter aux karts adverses. D'une part, lorsque vous jouez contre des vrais joueurs, cela peut toujours déstabiliser un adversaire de voir que vous prenez des risques et que vous essayez de le mettre dans une situation à laquelle il n'a pas l'habitude d'être confronté (sans compter que le fait de le toucher peut l'empêcher de prendre correctement ses virages) ; d'autre part, plus votre caractéristique poids est grande, plus vous aurez

de chances de faire valser le kart ennemi – ce qui est particulièrement utile si vous cherchez à projeter l'adversaire hors de la piste. Aller au contact peut également s'avérer très utile si vous avez dans l'idée de glisser directement vos armes sous les roues de votre concurrent. Au lieu de vous compliquer la vie à essayer de viser, vous irez carrément vous frotter aux roues du kart de votre adversaire : il y aura de fortes chances pour que votre Banane ou votre Carapace verte fasse tout de suite mouche !

Tactique en équipe

Vous allez participer à des championnats en équipe. C'est le moment de montrer que vous savez reconnaître un ami d'un ennemi. L'ennemi, c'est celui qui n'est pas de la même couleur que vous ! Dans ce mode de jeu, les points ne sont pas calculés uniquement sur la position mais aussi sur votre prestation de groupe. Aussi, ne balancez pas vos Options en vrac et tâchez (dans la mesure du possible) de ne porter atteinte qu'à l'équipe adverse. Si vous êtes en deuxième ou troisième position, ne cherchez

pas forcément à finir premier : assurez plutôt les bonnes places pour les joueurs de votre équipe. Il peut être parfois utile de laisser le meilleur joueur de votre équipe prendre la tête tandis que vous vous concentrez sur les adversaires en les malmenant à coup d'Options ou avec votre kart. Plus vous leur ferez mal, plus vous récolterez de points et assurerez une victoire écrasante. Soyez donc organisés et tâchez de harceler le joueur adverse au maximum histoire de l'isoler complètement.

Constituer une équipe de choc

Pour constituer une véritable équipe de « winners », choisissez dans la mesure du possible des personnages complémentaires.

Assurez-vous que vous avez dans votre équipe un joueur qui a du poids pour faire valser les adversaires, un « lièvre » pour assurer la première place et deux joueurs moyens mais possédant une bonne accélération pour empêcher l'équipe adverse de marquer des points. Les bonnes équipes sont celles au sein desquelles chaque joueur possède une caractéristique bien précise.

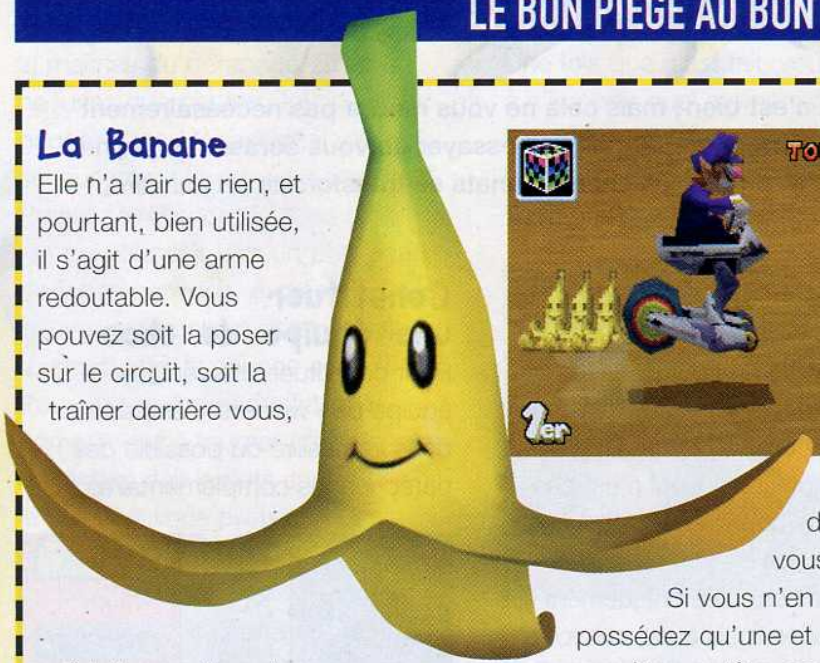
Départ « canon » après une chute

Dans ce jeu, on n'est jamais à l'abri d'un pépin, comme tomber dans un trou, ou pire… à l'eau. Il paraît alors impossible de pouvoir repartir rapidement, comme si rien ne s'était passé. Pourtant, en pressant le bouton d'accélération pile au moment où vous touchez le sol, vous profitez du même boost que si vous exécutiez un départ « canon ».

LE BON PIÈGE AU BON MOMENT

La Banane

Elle n'a l'air de rien, et pourtant, bien utilisée, il s'agit d'une arme redoutable. Vous pouvez soit la poser sur le circuit, soit la traîner derrière vous, soit la lancer devant vous. La technique de base consiste à la poser de préférence dans des virages ou encore au milieu des Boîtes à options.



1) Bananes à la traîne

Si vous possédez trois Bananes, laissez-les traîner derrière vous (en appuyant sur le bouton de flanc droit). Elles vous protégeront d'éventuelles attaques et empêcheront certains adversaires de trop vous coller.

Si vous n'en possédez qu'une et que vous êtes en tête, appuyez sur le bouton de flanc gauche pour la larguer ou maintenez-le enfoncé pour la mettre à la traîne. Cela vous permet d'avoir la Banane collée derrière votre kart tout en ayant la possibilité de récupérer une autre Option.

2) Le lancer de Banane

L'autre technique consiste à lancer la Banane dans les roues d'un adversaire qui se trouve devant vous. Cela demande un peu de pratique, mais le résultat s'avère généralement extrêmement efficace… et jouissif. Pour bien lancer la Banane, il faut tout d'abord avoir atteint la vitesse maximale de votre kart. Ensuite, tâchez d'anticiper la trajectoire de l'adversaire. Dans le cas où vous vous trouvez sur une ligne droite, si le virage suivant est à droite, lancez-la légèrement sur la gauche du kart visé (et vice-versa). En prenant un virage, les véhicules ont en effet souvent tendance à déraper et à dévier légèrement vers l'extérieur de la courbe avant de revenir vers la corde.

La Fausse Boîte à Objets

Les audacieux tenteront de la lancer dans les roues adverses, telle une Banane. Les malins iront cacher cette petite boîte parmi les vraies Boîtes à options. Dans le feu de l'action, l'effet est garanti ! Pour éviter d'être victime de votre propre piège ou de celui d'un autre, soyez observateur : la vraie boîte… c'est celle qui tourne !

Bob-Omb

Lancez-la au beau milieu des prétendants à la première place, ça devrait les calmer. Une autre bonne technique consiste à doubler quelques adversaires et à la lâcher derrière vous pour les ralentir. En explosant, cette bombe peut toucher plusieurs adversaires en même temps. Ne gâchez pas une aussi belle occasion de prendre facilement de l'avance !

La Carapace verte

Lorsqu'elle est lancée, la Carapace verte file tout droit. Comme pour le lancer de Banane, anticipez le mouvement du kart visé pour être le plus efficace possible. Vous pouvez aussi tenter de jouer avec les rebonds pour atteindre votre cible, mais cette technique est plus aléatoire. Enfin, si vous êtes en tête, laissez traîner votre Carapace derrière votre kart : cela peut toujours vous protéger en cas d'attaque. Si un adversaire est proche de vous, vous pouvez également lancer la Carapace vers l'arrière.

La Carapace à Épines

Le piège ultime et quasiment inévitable, mais qui ne vise que le kart de tête. Si vous êtes sur le point d'en être victime, vous pouvez ralentir pour que vos poursuivants soient eux aussi pris dans l'explosion géante que provoque la Carapace bleue. Si vous êtes deuxième et proche de la victime, écartez-vous de l'explosion le plus possible. Enfin, séparez-vous de vos Options sur la route avant le choc. Ce seront autant de pièges pour les rapaces qui seront tentés de vous voler la première place.

La Carapace rouge

Une fois lancée, elle suit sa cible. Attention au moment du lancer : si votre cible n'est pas exactement devant vous, il est possible que la Carapace rouge s'en aille chercher un autre adversaire. Si cela arrive alors que vous êtes deuxième, la Carapace manque donc le premier et va suivre l'adversaire suivant, c'est-à-dire le dernier ! Il est alors probable qu'elle n'atteindra jamais sa cible car elle ne fera pas marche arrière. Pour contrer l'attaque d'une Carapace rouge, rien ne vaut une Carapace verte ou une bonne Banane. Restez tout de même sur vos gardes, car ces Carapaces ont une fâcheuse tendance à vous frapper de côté. Si une rouge vous a pris en chasse, tâchez de vous placer dans sa trajectoire pour l'éviter. Une autre technique consiste à raser les murs ou à prendre un virage très serré, ce qui empêchera la Carapace de vous suivre ; elle ira alors s'écraser contre un mur.

Bloups

Rarement un nom d'Option aura été si ridicule. En lançant un Bloups sur vos adversaires, vous les empêchez de voir correctement la route. Contre la console, l'effet du Bloups est simple : il réduit sensiblement la vitesse de pointe des concurrents touchés. Si vous êtes vous-même victime d'une « Bloupsite aiguë », le seul remède consiste à profiter d'une accélération soudaine pour nettoyer votre écran.

L'Étoile

Un grand classique. Avec l'Étoile, prenez tous les raccourcis que vous voulez sans vous soucier des pièges. Vous rattraperez alors votre retard et pourrez même au passage donner une fessée à quelques « méchants » qui auraient de l'avance sur vous. Évitez juste de tomber dans des trous, et tout ira bien.

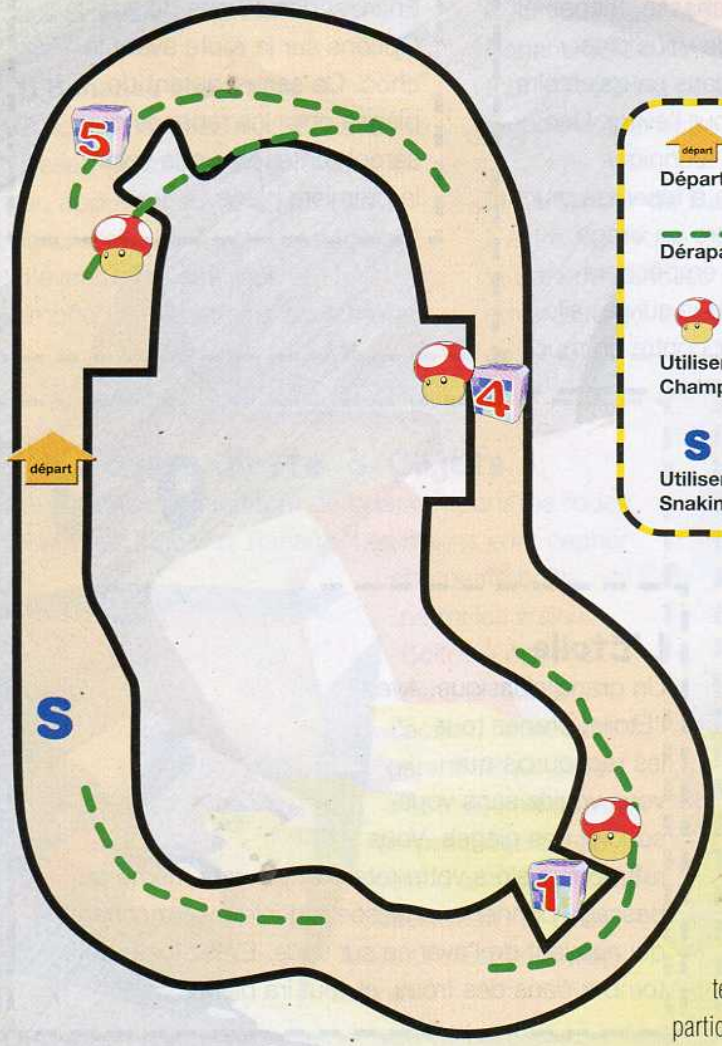
LES CIRCUITS

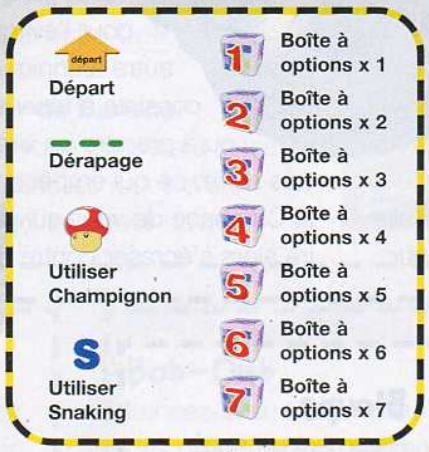
Retrouvez dans ces pages nos conseils pour tous les circuits du jeu, avec l'emplacement des Boîtes à options, les raccourcis et les meilleures trajectoires à prendre en dérapage.

Coupe Champignon

Circuit en 8

Tâchez de prendre les virages le plus à la corde possible. Dans ces longs virages, vous pouvez sans problème réaliser jusqu'à cinq Mini-boosts puis enchaîner avec la technique du Snaking dans les lignes droites. Il est plutôt facile de prendre de l'avance sur ce circuit, alors profitez-en ! Plus vous utiliserez ces techniques, moins les attaques des adversaires seront dangereuses pour vous.





Cascades Yoshi

Attention : si vous prenez les virages intérieurs, il est déconseillé d'y tenter des cascades, elles pourraient facilement vous entraîner au fond du ravin. Si vous devez vous y aventurer, assurez-vous de disposer d'un Champignon ou alors soyez sans cesse prêt à lâcher votre Mini-boost pour franchir rapidement l'eau. Si vous maîtrisez la technique du Snaking, la ligne droite juste avant la ligne d'arrivée s'y prête particulièrement. L'endroit rêvé pour montrer l'étendue de votre talent.

Plage Cheep Cheep

N'hésitez pas à couper la route pour passer sur la partie où l'eau est moins profonde, à l'aide de Champignons. En sortant du dernier virage avant la ligne d'arrivée, vous pouvez aussi utiliser la technique du Snaking avant de vous engager dans le virage suivant, lequel tourne vers la droite. La piste présente quelques tremplins : utilisez vos Champignons juste avant de les emprunter si vous voulez foncer comme une fusée et épater vos amis. Lorsque vous aurez débloqué le fantôme en mode Contre-la-montre, il vous indiquera une trajectoire intéressante à suivre pour peu que vous puissiez utiliser un Champignon à un endroit précis à chaque tour.

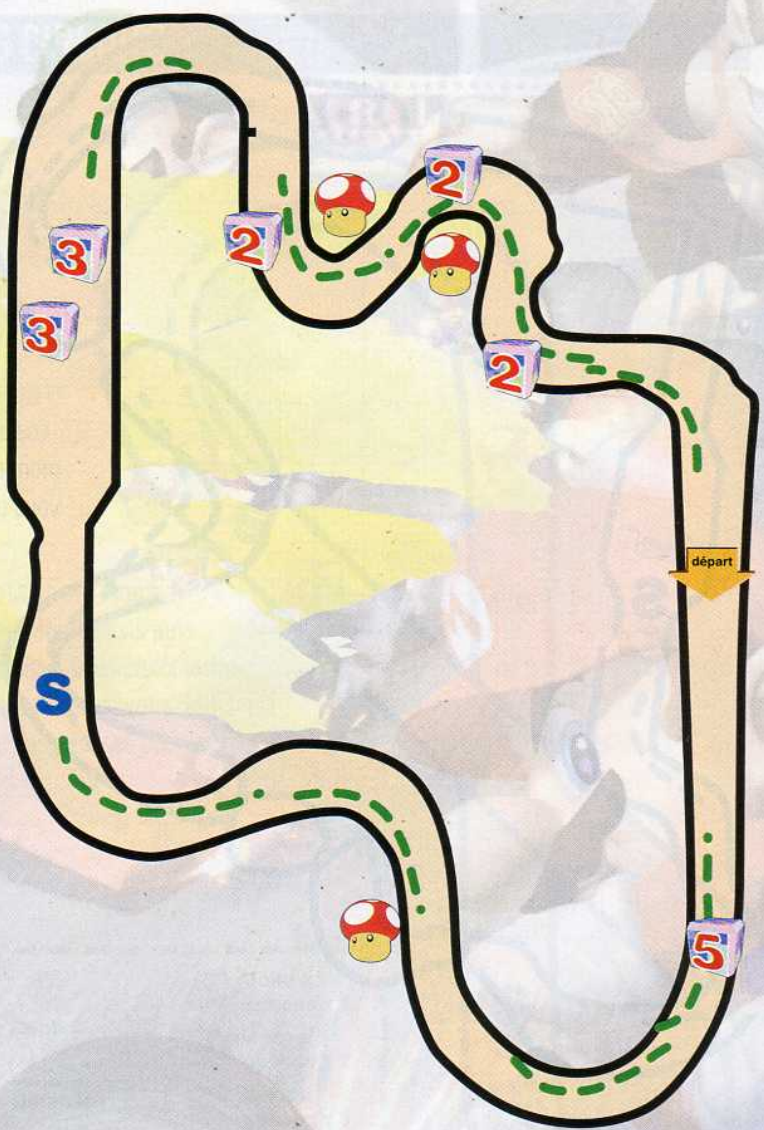
Manoir de Luigi

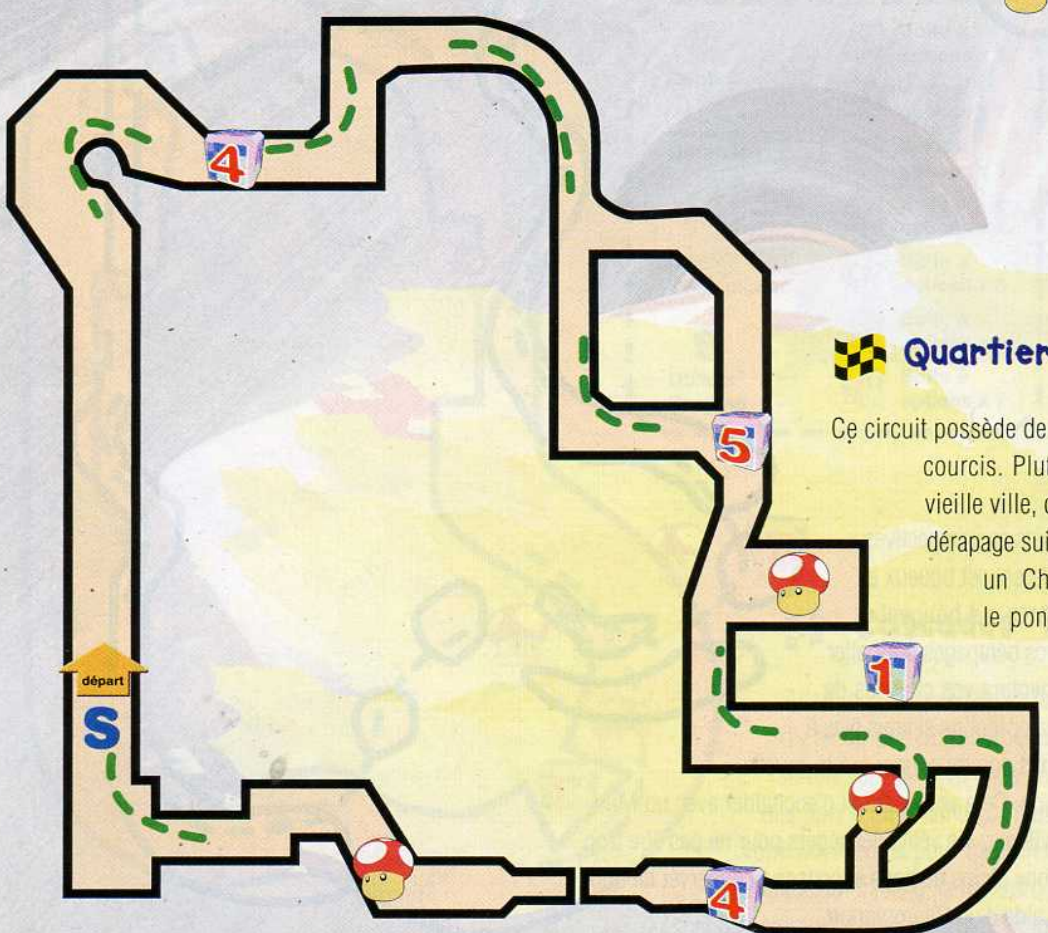
Beaucoup de dérapages et de Mini-boosts en perspectives sur ce circuit. Surtout sur la partie où le sol est boueux et va vous ralentir. Prenez garde aux arbres qui bougent et tâchez de contrôler les trajectoires de vos dérapages pour aller saisir les Boîtes à options. Cela augmentera vos chances de vous défendre, ou de récupérer des Champignons si vous êtes à la traîne. Juste à la sortie du Manoir, vous pouvez couper sur la gauche à condition de posséder un Champignon. Cela vous permet d'enchaîner avec un Mini-boost dans le léger virage qui suit. Privilégiez les véhicules légers pour ne pas être trop pénalisés lorsque vous traverserez la zone pleine de boue et pensez à conserver de quoi traverser ce passage à toute vitesse à l'aide d'un Champignon.

Coupe Fleur

Désert du Soleil

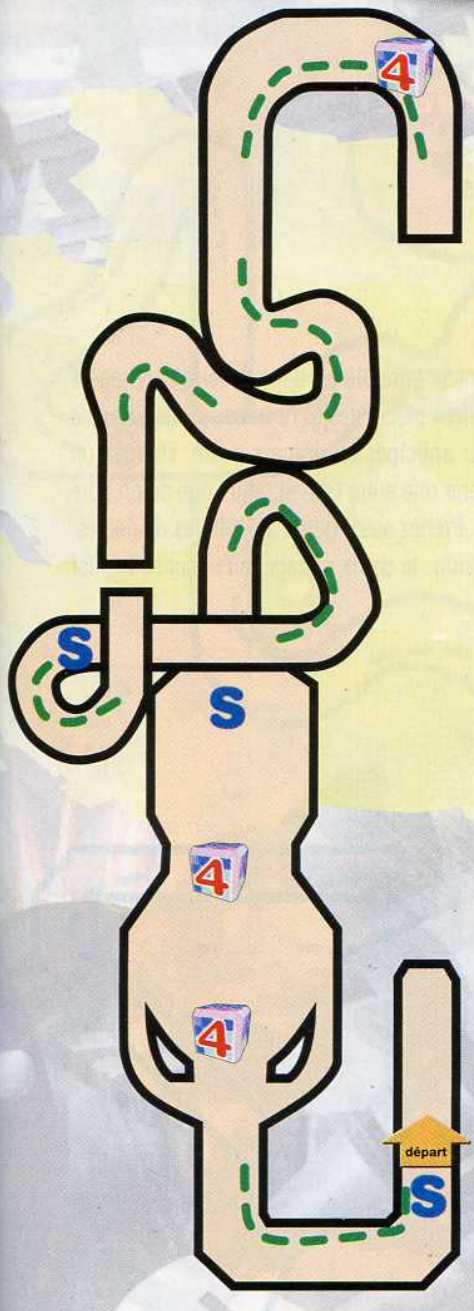
De superbes raccourcis vous tendent les bras si vous possédez une Étoile ou plusieurs Champignons, par exemple après le premier virage, sur la gauche de la pyramide ou encore dans la série de virages serrés avant la ligne d'arrivée. Évitez de trop couper le parcours. Attention, atterrir sur la zone de sable plus sombre est considéré comme une sortie de route. Si vous possédez trois Champignons, vous pourrez vous envoler vers la ligne d'arrivée sans trop d'effort. Effet garanti en société ! Avant la ligne droite où se trouvent de nombreuses bosses, il est possible de faire un peu de Snaking, mais prenez garde aux cactus géants qui bougent !





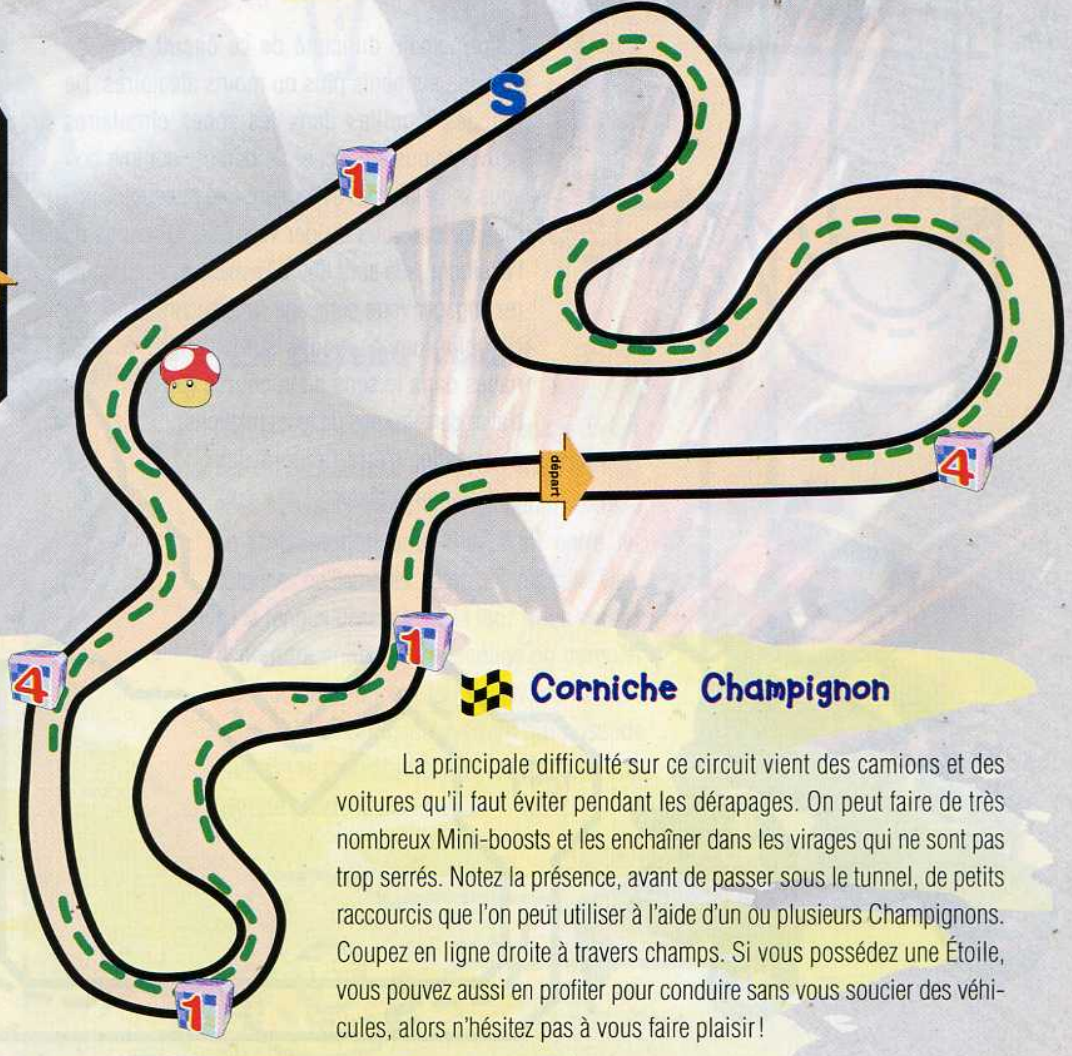
Quartier Delfino

Ce circuit possède de nombreuses subtilités et autres raccourcis. Plutôt que de tourner à gauche dans la vieille ville, continuez tout droit pour profiter d'un dérapage suivi d'un Mini-boost. Si vous possédez un Champignon, prenez à gauche avant le pont et sautez au-dessus de l'eau pour atterrir sur la jetée. Vous pouvez également emprunter le petit chemin boueux à condition de disposer d'un Champignon ou d'une Étoile pour ne pas être ralenti. Enfin, la ligne droite vous permet de « Snaker » gentiment.



Flipper Waluigi

Beaucoup de possibilités de dérapage, mais les billes de flipper (l'une se trouve à hauteur du deuxième virage après le départ et suit la route) peuvent constituer des obstacles. C'est particulièrement vrai dans la partie finale, juste avant la ligne d'arrivée, où les bumpers renvoient les billes un peu partout. Deux endroits favorisent le Snaking (voir plan ci-contre). Si vous avez des Champignons, utilisez-les de préférence dans les lignes droites, et consacrez les virages à réaliser des Mini-boosts. Si vous avez des « cadeaux » à déposer, privilégiez l'endroit entre les deux flips, lorsque les adversaires arrivent. De la sorte, vous arriverez sans mal à en ralentir plus d'un. Accumulez peaux de Bananes et Boites à options, car, dans le feu de l'action, il est souvent difficile d'éviter tous les pièges !

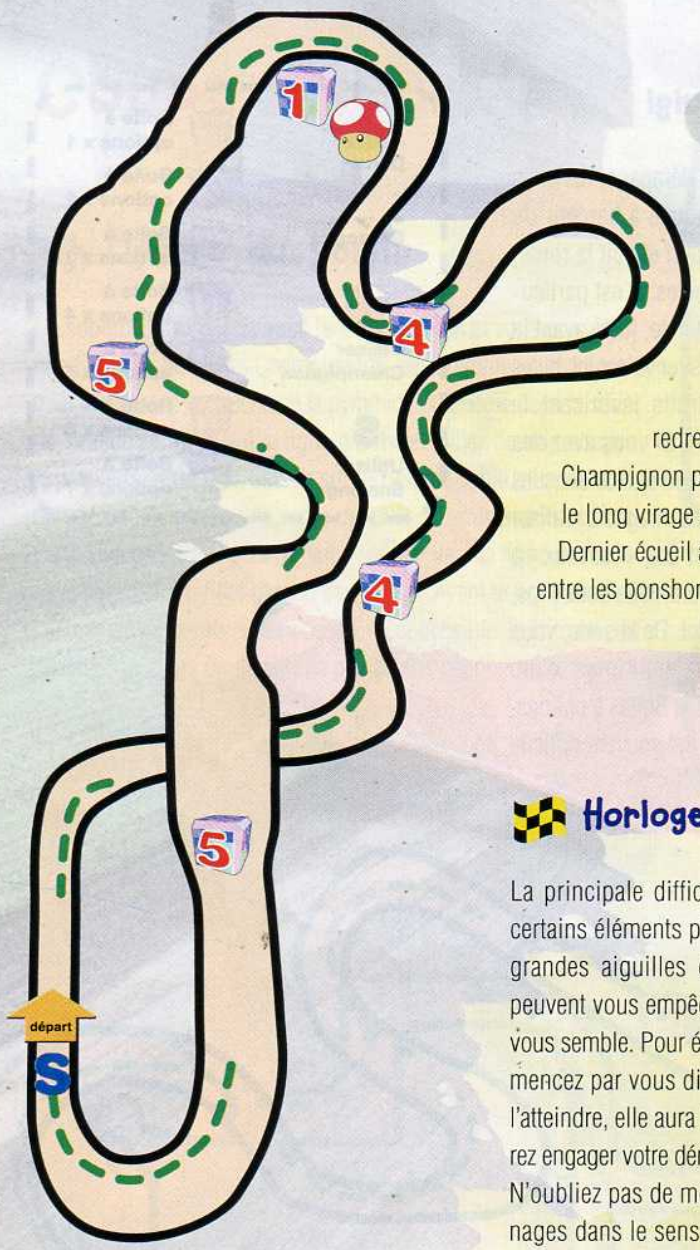


Corniche Champignon

La principale difficulté sur ce circuit vient des camions et des voitures qu'il faut éviter pendant les dérapages. On peut faire de très nombreux Mini-boosts et les enchaîner dans les virages qui ne sont pas trop serrés. Notez la présence, avant de passer sous le tunnel, de petits raccourcis que l'on peut utiliser à l'aide d'un ou plusieurs Champignons. Coupez en ligne droite à travers champs. Si vous possédez une Étoile, vous pouvez aussi en profiter pour conduire sans vous soucier des véhicules, alors n'hésitez pas à vous faire plaisir !

Coupe Étoile

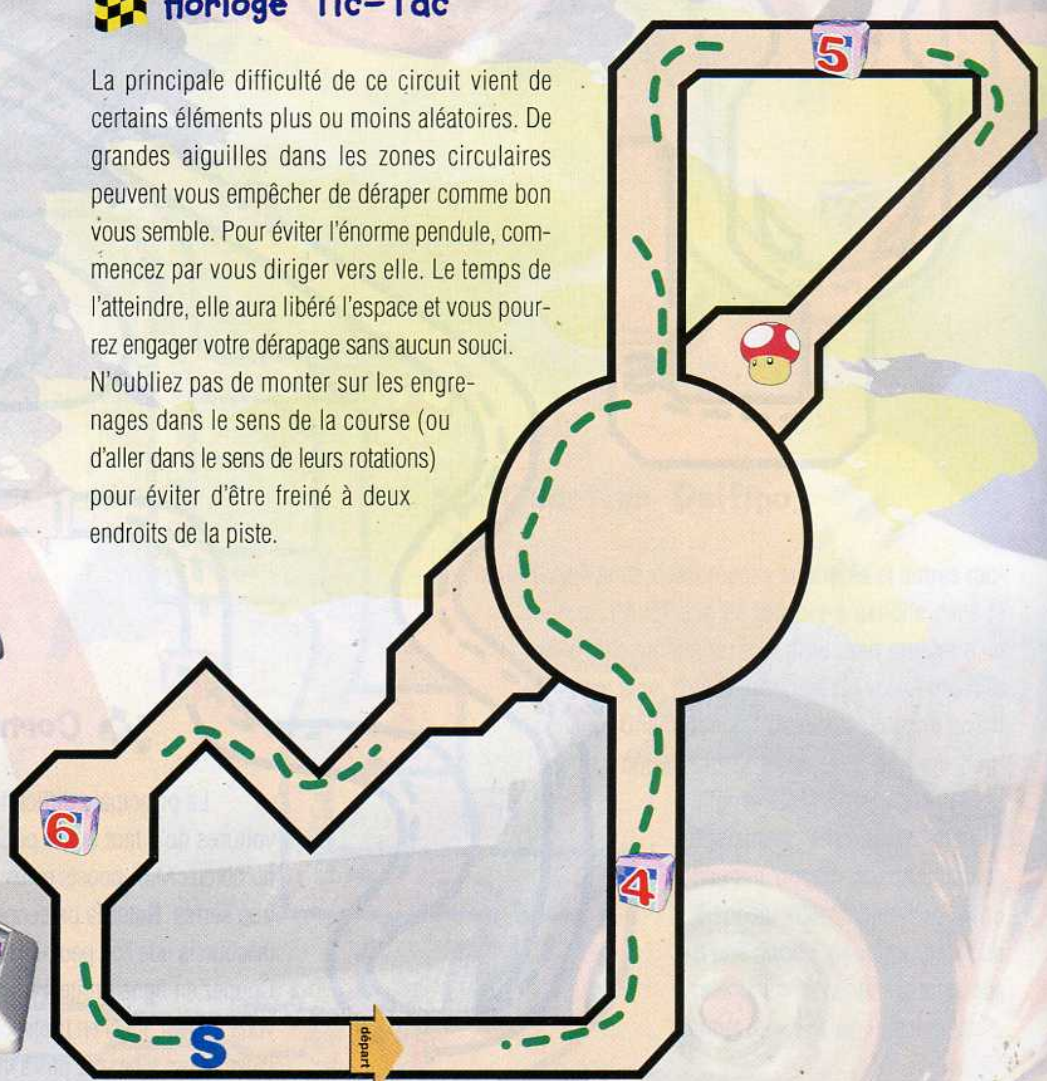
Alpes DK

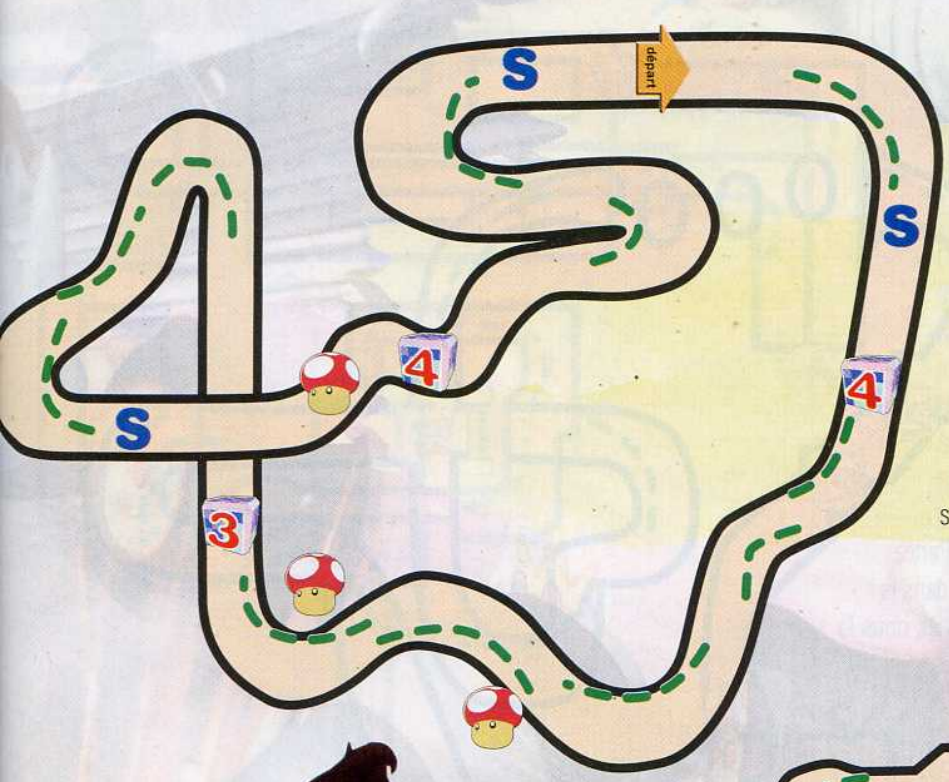


Les joueurs audacieux pourront se faire plaisir dans la série de virage à flanc de montagne. On peut en effet y placer des Mini-boosts à condition de redresser à temps juste ensuite pour anticiper le virage suivant. Utilisez un Champignon pour couper par la neige et récupérer une autre Option plutôt que de prendre le long virage qui précède une série de bosses. Prenez aussi garde aux boules de neiges. Dernier écueil avant de vous lancer dans le Snaking : le dernier virage, où il faut se faufiler entre les bonshommes de neige.

Horloge Tic-Tac

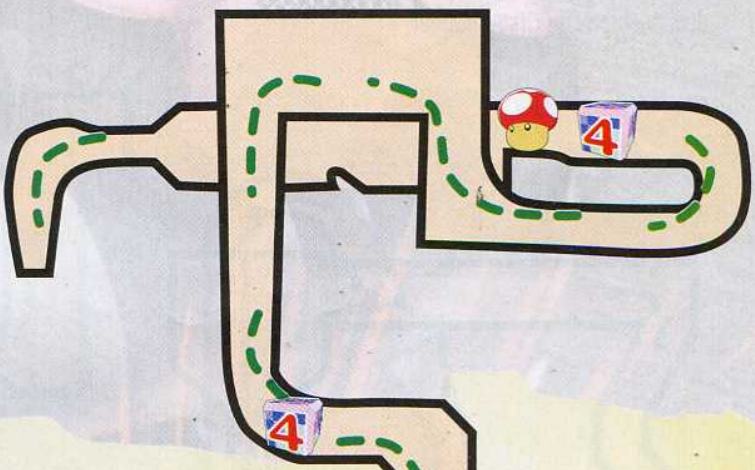
La principale difficulté de ce circuit vient de certains éléments plus ou moins aléatoires. De grandes aiguilles dans les zones circulaires peuvent vous empêcher de déraper comme bon vous semble. Pour éviter l'énorme pendule, commencez par vous diriger vers elle. Le temps de l'atteindre, elle aura libéré l'espace et vous pourrez engager votre dérapage sans aucun souci. N'oubliez pas de monter sur les engrenages dans le sens de la course (ou d'aller dans le sens de leurs rotations) pour éviter d'être freiné à deux endroits de la piste.

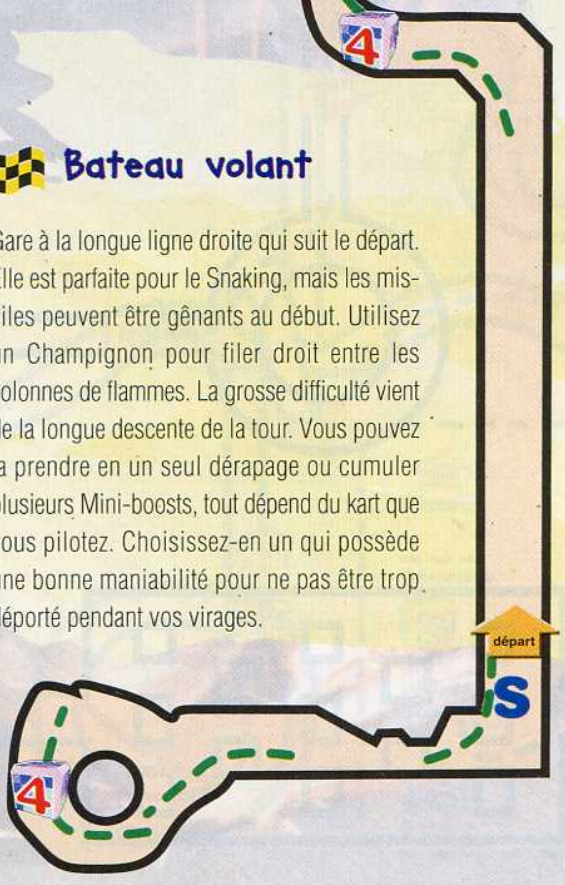




Circuit Mario

Une piste large, propice au Snaking, et des virages serrés, parfaits pour déraper et préparer vos Mini-boosts. Soyez prudent avant l'entrée du tunnel, où des plantes crachent des boules de feu, ainsi que dans la ligne droite juste après le départ, où des Goombaas peuvent gêner l'amateur de Snaking. Possesseurs de Champignons ou d'Étoiles, coupez les virages et filez à travers champs sans autre forme de procès. Sans aucun doute un circuit parfait pour s'entraîner au Snaking.





Bateau volant

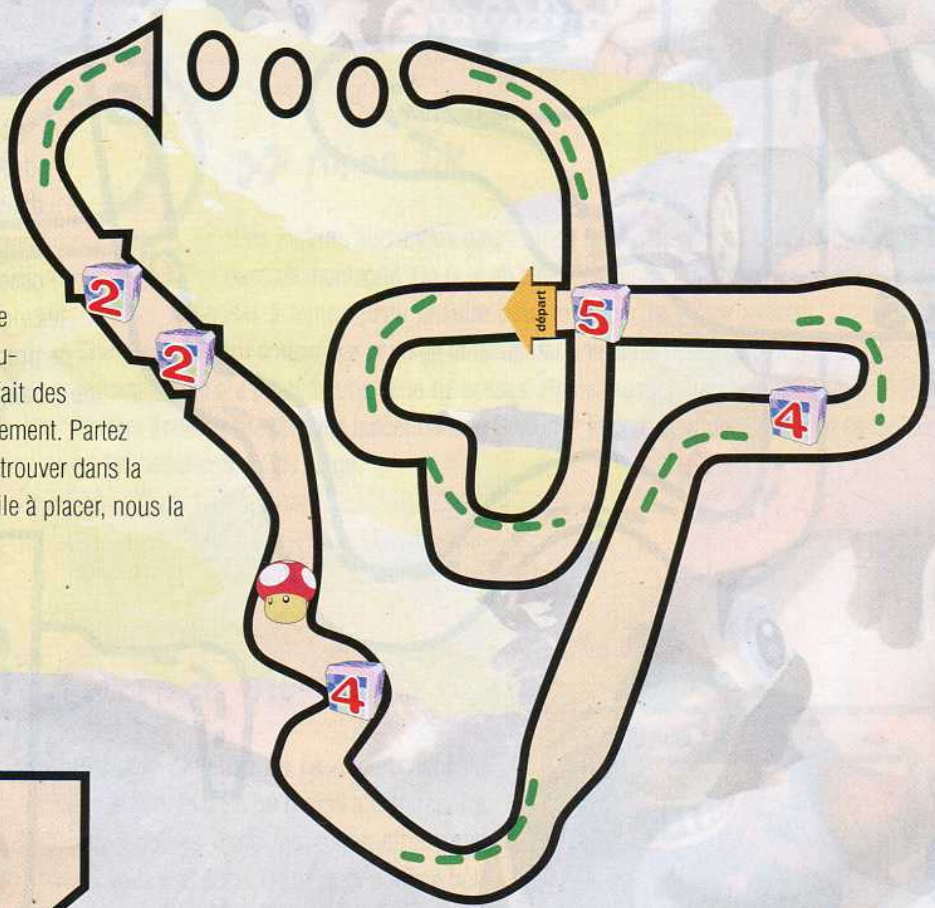
Gare à la longue ligne droite qui suit le départ. Elle est parfaite pour le Snaking, mais les missiles peuvent être gênants au début. Utilisez un Champignon pour filer droit entre les colonnes de flammes. La grosse difficulté vient de la longue descente de la tour. Vous pouvez la prendre en un seul dérapage ou cumuler plusieurs Mini-boosts, tout dépend du kart que vous pilotez. Choisissez-en un qui possède une bonne maniabilité pour ne pas être trop déporté pendant vos virages.

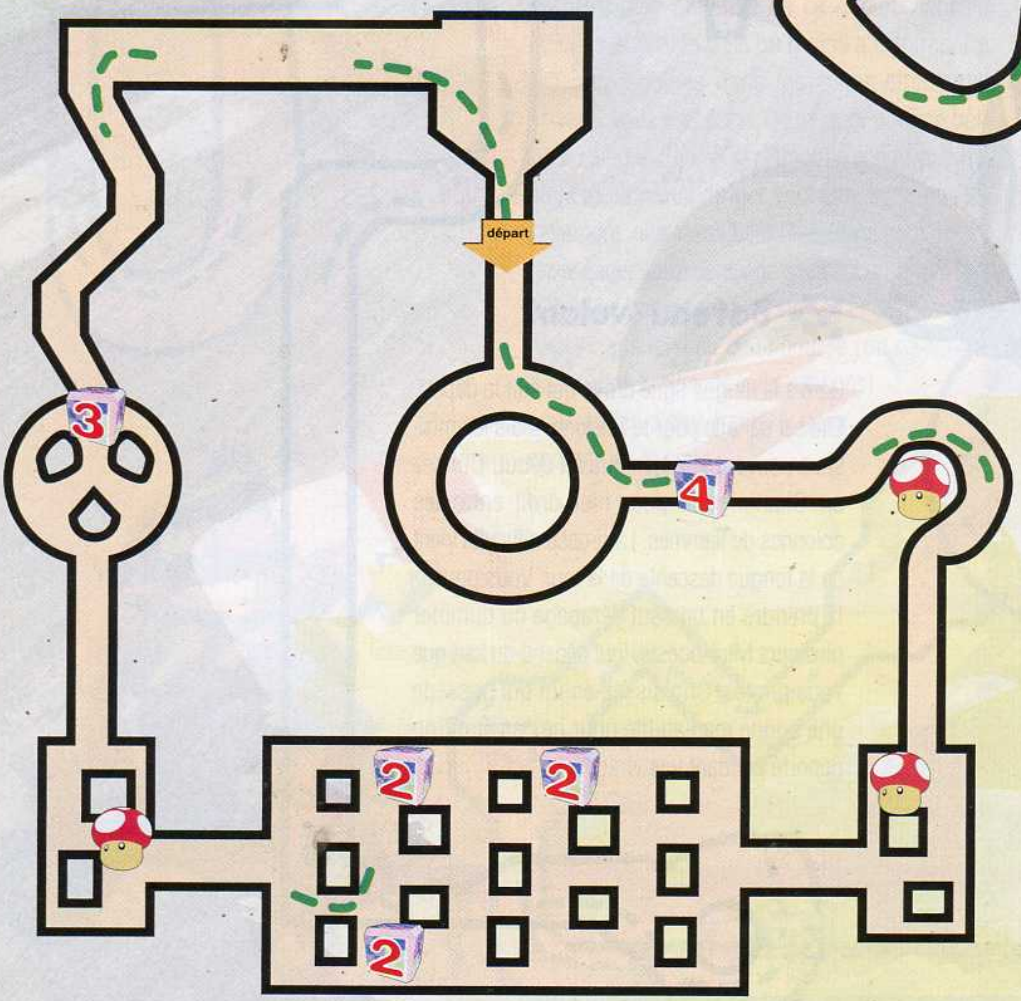
Départ	Boîte à options x 1
Dérapage	Boîte à options x 2
Utiliser Champignon	Boîte à options x 3
Utiliser Snaking	Boîte à options x 4
	Boîte à options x 5
	Boîte à options x 6
	Boîte à options x 7

Coupe spéciale

Stade Wario

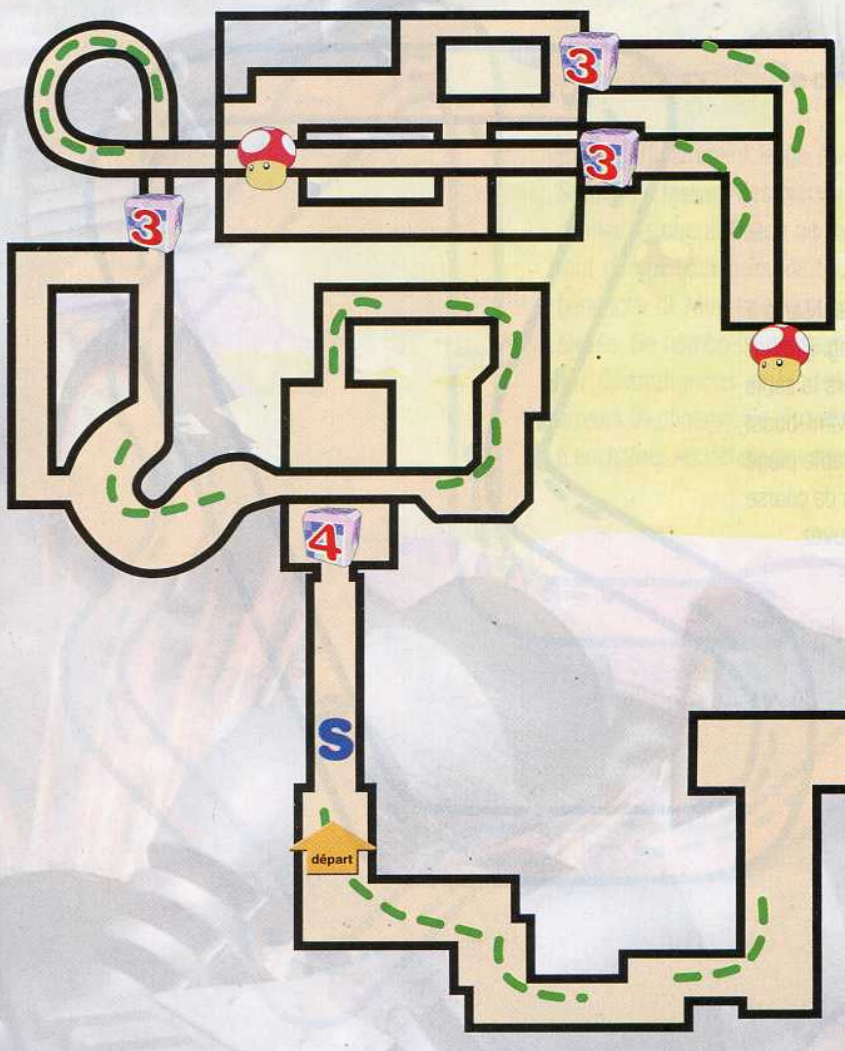
Piste très large, le circuit Wario n'est pas facile à maîtriser à cause des nombreuses bosses qui le font plus ressembler à un circuit de cross que de course automobile classique. Le dernier virage avant la ligne d'arrivée est particulièrement difficile à prendre en dérapage du fait des nombreuses bosses qui le précèdent immédiatement. Partez donc en dérapage très tôt pour éviter de vous retrouver dans la boue. La technique du Snaking est aussi difficile à placer, nous la déconseillons en Championnat.





Jardin Peach

Attention au premier virage, où se trouve un chien qui fait le tour de la place. C'est aussi ici que vous pourrez essayer d'envoyer quelques adversaires faire trempette. Si vous possédez un Champignon, vous pouvez couper au lieu de prendre le virage en dérapant. De même après la courte ligne droite, prenez à droite pour longer le petit carré de fleurs. Dans le labyrinthe, passez par le milieu. Avant d'en sortir, vous pouvez lâcher un Mini-boost.

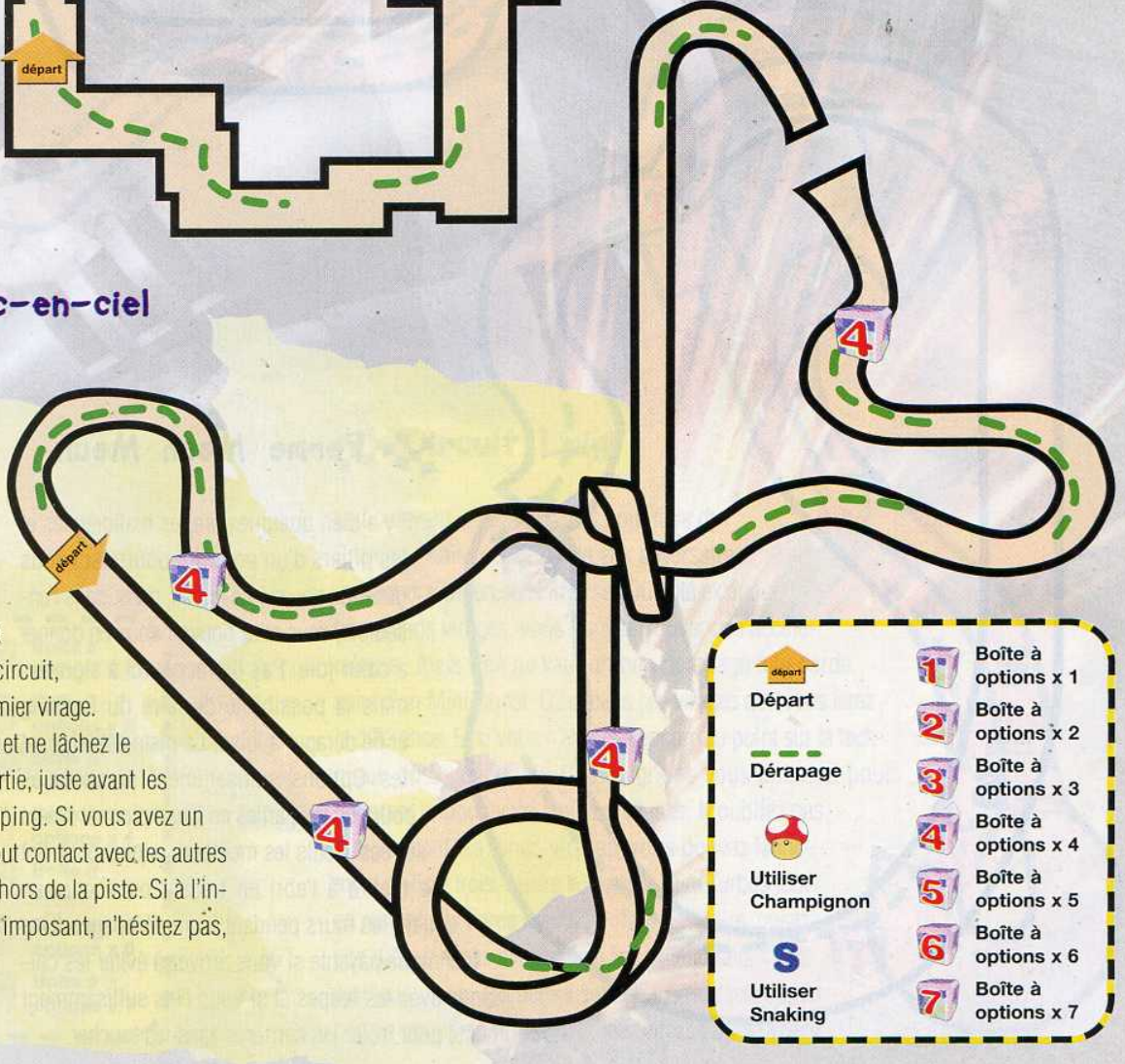


Château de Bowser

Malgré les murs, les trous, les flammes et les pierres agressives, le Château de Bowser est un lieu qui permet l'utilisation de nombreux Mini-boosts. Préparez-vous à déraper après la montée des marches, à l'endroit où la plaque circulaire tourne, vous gagnerez ainsi un temps précieux. De plus, vous serez déjà en ligne droite pour prendre la corniche qui monte en lacet tout en dérapage. Si vous le pouvez, faites usage d'un Champignon pour traverser le cylindre tournant sur lui-même qui surplombe le jardin.

Route Arc-en-ciel

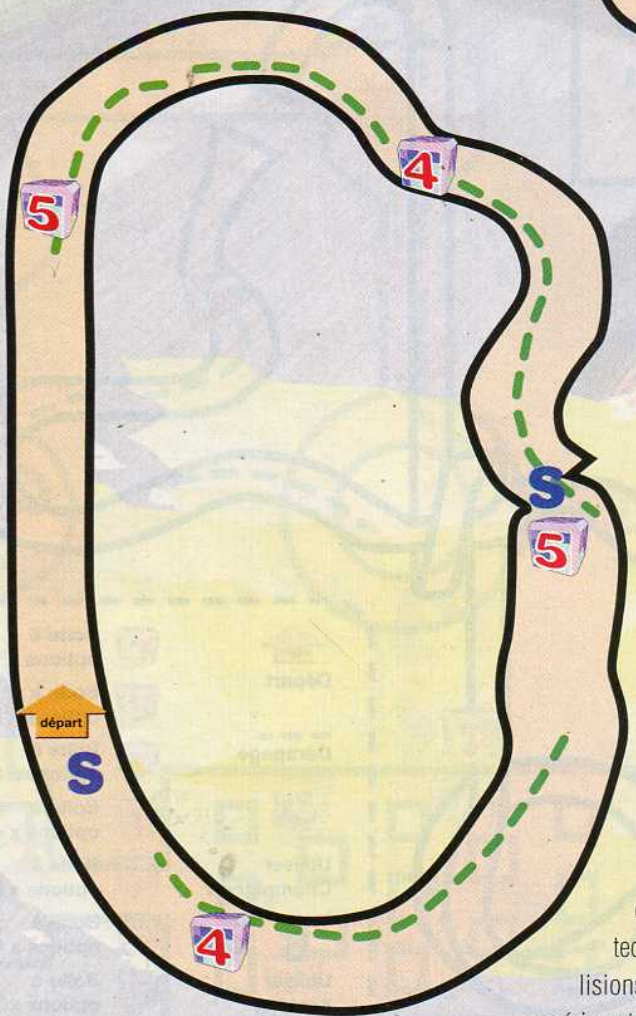
La route en question étant très étroite et n'offrant qu'une faible marge de manœuvre, le Snaking est donc à proscrire. Préférez les dérapages (et les Mini-boosts qui vont avec) à des endroits clés du circuit, notamment pendant le premier virage. Maintenez votre dérapage et ne lâchez le Mini-boost que vers la sortie, juste avant les Options et le premier looping. Si vous avez un personnage léger, évitez tout contact avec les autres sous peine de voler en dehors de la piste. Si à l'inverse vous êtes du genre imposant, n'hésitez pas, c'est tellement drôle !



Coupe Carapace

Circuit Mario 1

Circuit fétiche de certains adeptes du mode Contre-la-montre, Mario 1 possède une longue ligne droite propice à l'utilisation du Snaking. Profitez d'un éventuel Champignon ou d'une Étoile pour couper à travers le sable et prenez ensuite le long virage en dérapage, prêt à sortir votre Mini-boost avant la ligne d'arrivée. Mis à part les tuyaux verts, aucun véritable piège ne viendra vous gêner. Un circuit de rêve pour tous les amateurs de course pure. Pendant les virages, allez taquiner la bordure. Vous pouvez déraper et mordre sur les bords de pistes, à condition de ne pas toucher le sable. Soyez audacieux.



Ferme Meuh Meuh

Il y a bien quelques taupes malicieuses et les piliers d'un pont qui pourraient vous gêner un peu sur ce circuit, mais, dans l'ensemble, vous allez pouvoir vous en donner à cœur joie. Pas de raccourci à signaler, mais la possibilité de faire du Snaking et de déraper à loisir. La piste est large, et les Options suffisamment nombreuses pour que les parties en Championnat soient serrées. Seuls les meilleurs pilotes pourront se mettre à l'abri en traçant ou encore en collant les murs pendant leurs dérapages. Une technique payante si vous arrivez à éviter les collisions avec les taupes et si vous êtes suffisamment expérimenté pour frôler les barrières sans les toucher.

Circuit Peach

Piste suffisamment large pour que les pros du Snaking y fassent des merveilles dans les lignes droites, le circuit Peach ne recèle aucun piège. Il faut déraper sur presque tous les virages pour bénéficier de Mini-boosts et conserver une vitesse élevée. De nombreux passages permettent d'utiliser Champignons et Étoiles pour rattraper les erreurs de pilotage. Un circuit idéal pour apprendre à enchaîner les dérapages sans s'arrêter.

Circuit Luigi

Le boulevard central est idéal pour faire du Snaking, mais prenez garde aux adversaires qui viendraient en sens inverse ! Du côté extérieur des grands virages, vous pouvez trouver des accélérateurs ; mais rien ne vaut un bon dérapage à la corde suivi d'un Mini-boost. C'est dans ces virages que vous ferez la différence. Et si vous n'êtes pas encore au point sur la technique du Snaking, les Champignons vous aideront pour traverser le boulevard à pleine vitesse. N'oubliez pas que pendant les longs virages, vous pouvez facilement réaliser trois, quatre voire cinq Mini Turbos tout en restant à la corde du virage. Tant qu'à faire, posez vos pièges après avoir passé les accélérateurs : les malheureux qui tomberont sur ces pièges mettront un certain temps pour retrouver leur vitesse de croisière.

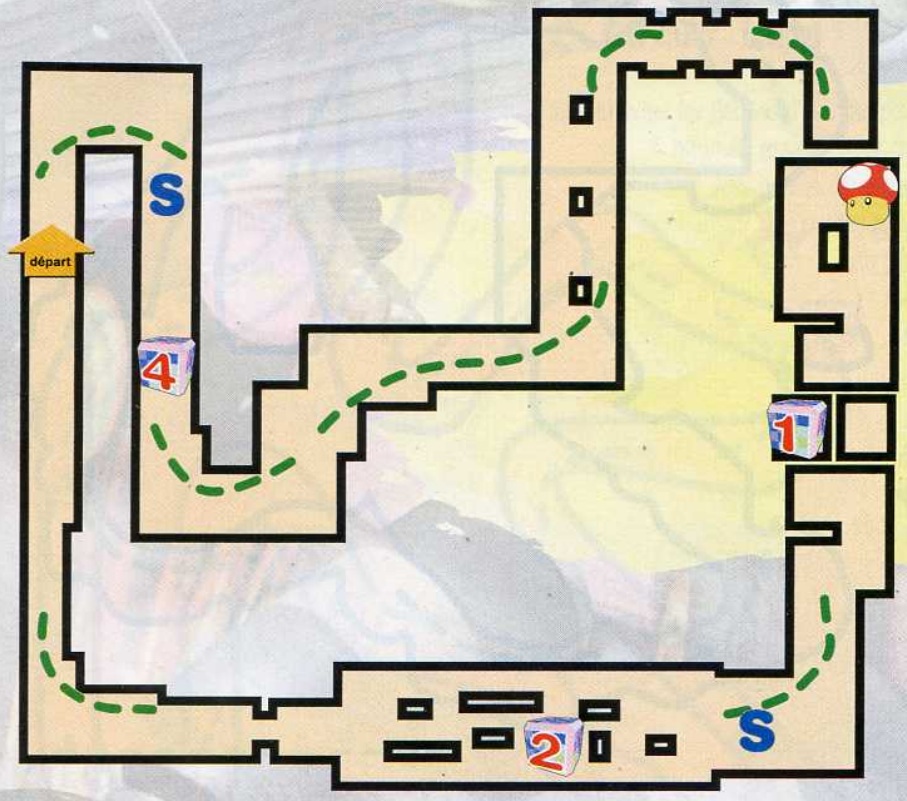
Coupe Banane

Plaine Donut 1

Si vous possédez une Étoile ou un Champignon, vous pourrez utiliser un raccourci sympathique à travers champs juste après le petit pont de bois sur la droite puis en face. Sinon, vous allez déraper comme jamais. Faites tout de même attention aux grosses flaques de boue qui vous empêchent d'être le plus à la corde possible (avec certains karts légers, il est possible de pallier cela en enchaînant les dérapages). Ne perdez pas de vue qu'il y a de la place pour faire du Snaking juste après le dernier virage avant la ligne d'arrivée. Pour les véhicules légers, vous pouvez couper par l'herbe à droite, juste après le petit pont, en faisant un Mini-boost puis en en réalisant un autre dans le sens du prochain virage.

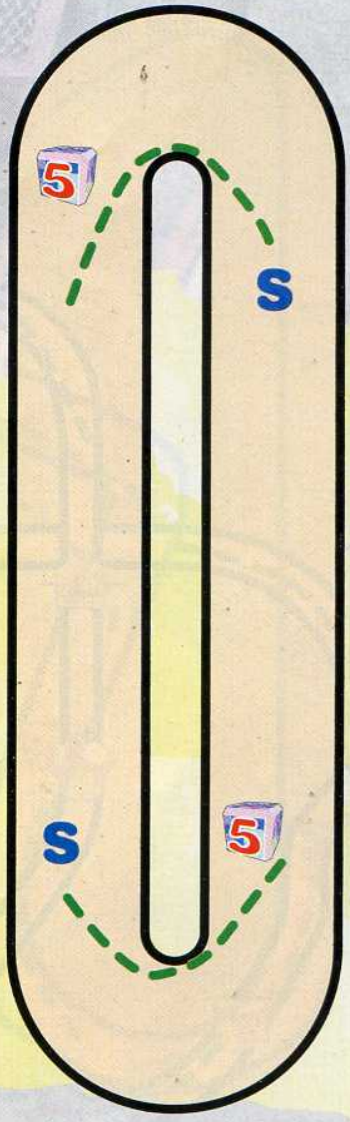
Route Glagla

Ne pensez pas trouver ici le moindre raccourci. Malgré l'air « ouvert » de ce circuit, si vous débordez un peu trop de la piste, vous serez considéré comme « ayant chuté ». Privilégiez donc les dérapages pour profiter des Mini-boosts. Les amateurs de Snaking trouveront ici un bon terrain d'entraînement, à condition d'éviter soigneusement les bonshommes de neiges posés joyeusement ici ou là sur le circuit. Attention aussi au revêtement de la route, qui est légèrement glissant. Si vous voyez que ça va mal, sautez pour retrouver de l'adhérence.



Château de Bowser 2

Les occasions de faire du Snaking sont ici plutôt limitées ou peuvent être dangereuses du fait des nombreux trous qui émaillent la piste. Privilégiez donc plutôt les dérapages. Gare aux grosses pierres qui vont tenter de vous écrabouiller. Suivez bien nos indications concernant les dérapages (voir tracé ci-contre), vous pourrez aussi cumuler les Mini-boosts en roulant sur des accélérateurs. Enfin, si vous conduisez avec un personnage qui a du poids, n'hésitez pas à rentrer dans les karts adverses et efforcez-vous de les sortir de la piste.



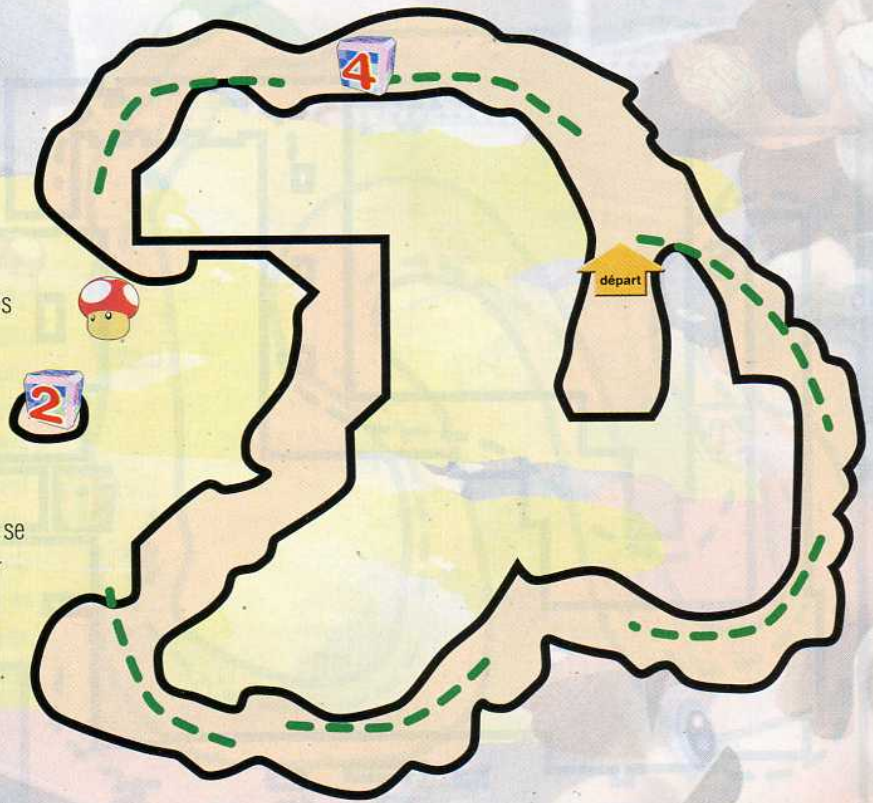
Parc Baby

On aurait du mal à faire plus simple dans le tracé. En cinq tours, il va falloir prendre les virages à la corde et enchaîner les séquences de Snaking pour être efficace. En Championnat et sur Internet, il va falloir s'accrocher, c'est certain ! Si vous possédez des Champignons, utilisez-les dans la ligne droite mais plutôt au début, de façon à prendre le virage convenablement. Pour le reste, seule la pratique vous sauvera et vous permettra d'accrocher les meilleurs. Choisissez de préférence un Kart maniable sur ce circuit, cela vous permettra une fois le virage pris à la corde de revenir le plus près possible du bord droit de la piste. Évitez de vous laisser déporter à l'extérieur des virages.

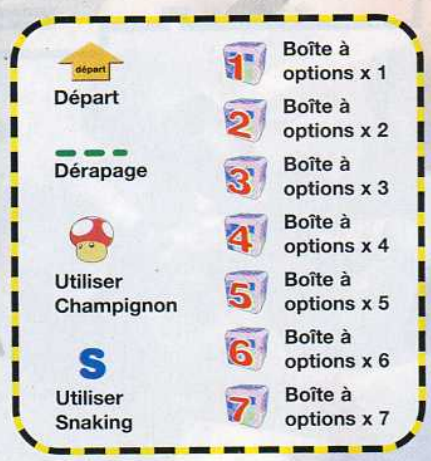
Départ	Boîte à options x 1
Dérapage	Boîte à options x 2
Utiliser Champignon	Boîte à options x 3
S Utiliser Snaking	Boîte à options x 4
	Boîte à options x 5
	Boîte à options x 6
	Boîte à options x 7

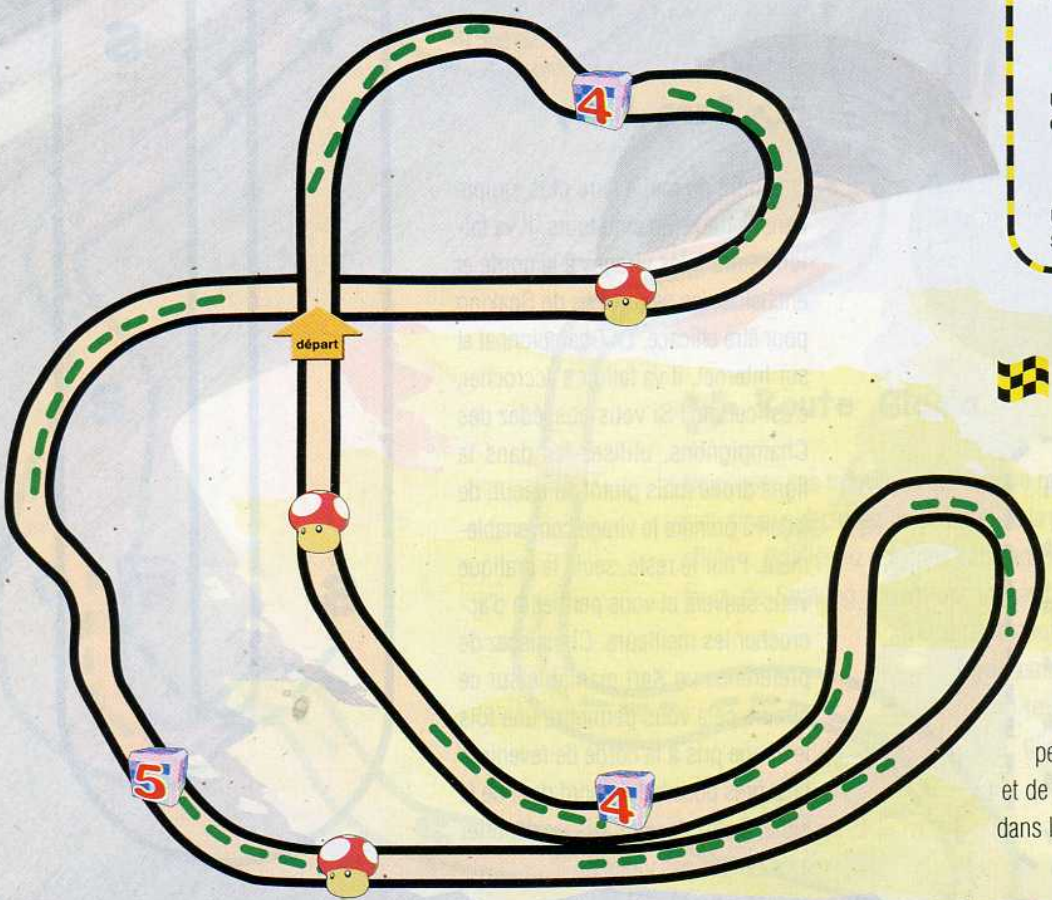
Coupe Feuille

Plage Koopa 2



Attention aux eaux profondes lorsque vous utilisez les Champignons sur ce circuit ! Les possibilités de Snaking existent mais sont relativement dangereuses à pratiquer. Préférez les dérapages suivis de Mini-boosts aux endroits indiqués sur le plan pour être le plus efficace possible. Et si vous jouez avec un « gros », n'oubliez pas d'aller au contact sur la partie où se trouvent les deux Boîtes à options, vous pourrez envoyer quelques adversaires à l'eau à moindres frais. Tâchez à chaque tour de vous placer plutôt sur la gauche du circuit ; le tracé étant un peu particulier, vous perdriez du temps sans vous en rendre vraiment compte en longeant la mer à droite. Mais attention aux buissons sur la gauche !





Montagne Choco

Gare au virage un peu serré à flanc de montagne. Des chutes de pierres viennent gêner votre progression. Nous déconseillons l'utilisation du Snaking. Mettez plutôt à profit votre talent dans les dérapages et dans l'utilisation de Champignons si vous en possédez. Certaines bosses peuvent vous permettre de voler très loin et de rattraper vos adversaires (notamment dans la ligne droite avant l'arrivée).

Circuit Luigi

Il faut ici éviter les flaques d'eau qui peuvent vous faire déraper. Comme sur tous les circuits bitumés, essayez pour chaque virage de mordre sur la bande rouge et blanche lors de vos dérapages. Usez du Mini-boost pour franchir sans encombre les petites bandes de terre. À cause des flaques d'eau, la technique du Snaking n'est pas vraiment recommandée et pourrait même vous coûter du temps. À l'aide de Champignons, vous pouvez aussi couper quelques virages ; n'hésitez donc pas à le faire quand c'est possible. Toujours avec la fameuse tactique « poids lourd », allez au contact pour envoyer vos amis faire des pirouettes sur les flaques. Ça paraît toujours injuste pour celui qui le subit… et c'est toujours très drôle quand on en est l'auteur !

Pont Champignon

Une bonne recette : un raccourci, du Snaking et des dérapages, sans oublier des bus et des voitures à éviter. Le Pont Champignon est un circuit très riche. Si vous empruntez le raccourci, n'oubliez pas d'utiliser un Champignon au départ et d'engager un dérapage à la sortie pour bénéficier d'un Mini-boost juste au moment de réintégrer la piste. Enfin, dans la longue ligne droite, entraînez-vous au Snaking et mettez tout le monde dans le vent.

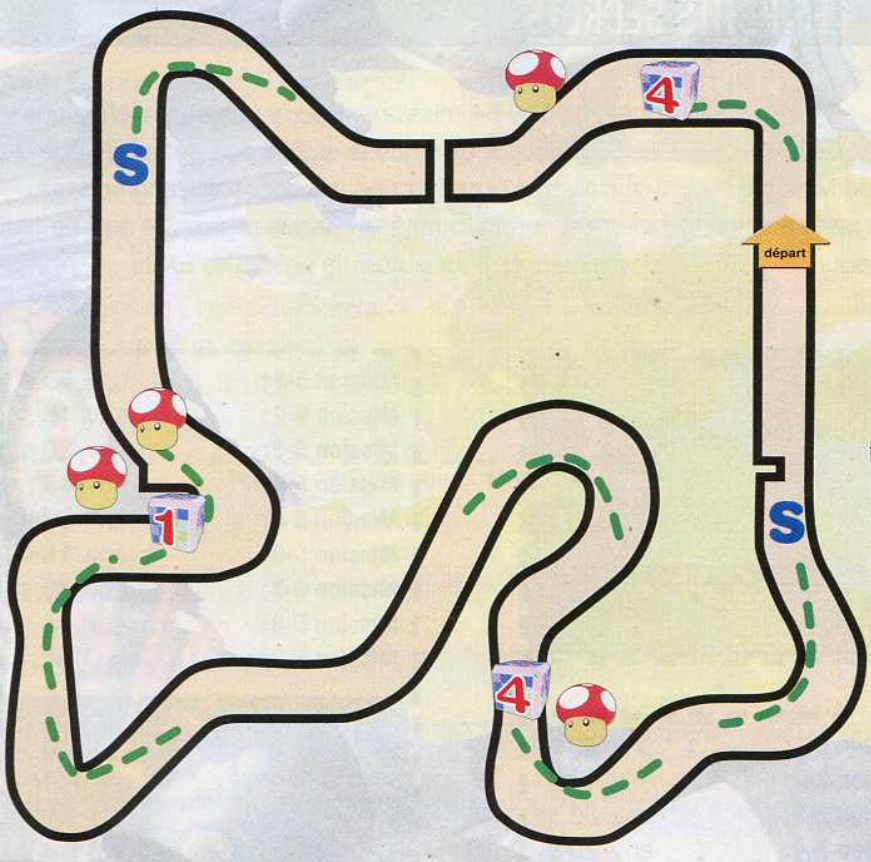
Coupe Éclair

Île Choco 2

Attention, circuit glissant et boueux ! Vos dérapages devront d'être sans faille si vous ne voulez pas finir scotché sur le bas-côté. Prenez garde, les nombreux tremplins peuvent vous dévier si vous utilisez un Champignon au mauvais moment. Si vous n'en possédez pas, préférez les petits chemins sur les côtés de la grande mare boueuse et préparez un dérapage pour engager le virage qui suit. Quant à la technique du Snaking, disons que, pour cette fois, vous en êtes dispensé ! N'oubliez pas juste après le départ le passage dans la boue en face qui vous évite deux virages un peu serrés. Ensuite, lorsque vous arrivez sur la zone boueuse, allez vers la gauche pour passer plus facilement entre les tremplins.

Ponton lugubre

Le bois est une surface qui adhère bien. Vous pouvez donc y aller gaiement sur les dérapages, voire faire du Snaking sur certaines lignes droites pas trop étroites. Dans la partie couverte, vous pouvez prendre à gauche du premier mur et sauter par-dessus le trou dans le plancher ou alors prendre à droite et sauter sur la partie droite du trou. Essayez tant que faire se peut de préparer un Mini-boost pour passer le deuxième mur. Évitez les chauve-souris, elles vous font perdre beaucoup de vitesse.



Jardin volant

Évitez à tout prix de frôler les nuages qui bordent la piste, ils vous ralentiraient de manière considérable. Utilisez les Champignons pour profiter des raccourcis, mais méfiez-vous des réceptions sur les nuages : en vous freinant, ces derniers pourraient vous désorienter et vous faire chuter. Sur les deux lignes droites, le Snaking est envisageable ; il est tout de même conseillé de bien maîtriser la technique pour éviter de se retrouver sur le bord de la route. Enfin, effectuez vos dérapages bien à la corde et vous pourrez les enchaîner sans mal. Privilégiez les karts légers si vous avez décidé d'utiliser les raccourcis en passant par les nuages. Utilisez vos Champignons plutôt en fin de raccourcis qu'au début : une fausse manœuvre arrivant vite, vous pourriez être propulsé hors de la piste.

Circuit Yoshi

À l'aide de Champignons ou d'Étoiles, vous pouvez prendre le raccourci qui vous évite un virage et vous conduit pile devant les Options, juste avant l'entrée dans le tunnel. Dans ce dernier, vous pouvez effectuer jusqu'à quatre dérapages suivis de Mini-boosts. Avec un bon timing, vous pourrez prendre presque tous les virages en dérapant. Attention ! La présence de nombreuses Boîtes à options permet à vos adversaires de vous freiner dans vos ardeurs. Le Snaking est recommandé dans la ligne droite avant l'arrivée. Les audacieux prendront les raccourcis en utilisant un Mini-boost. Avec un kart léger, ça passe bien… à condition de lâcher votre accélérateur au bon moment. Une méthode testée et efficace !

LES PETITS SECRETS

Débloquer le chapitre 7 du mode Mission

Oui, il y a bien un septième chapitre au mode Mission, mais ce dernier n'apparaîtra qu'à une seule condition : que vous ayez obtenu au moins une Étoile pour chacune des 54 missions. Pour y parvenir, sachez que les Étoiles sont distribuées en fonction du temps que vous mettez pour finir une mission. Voici le temps qui vous est imparti pour finir chaque mission et qu'il ne faut pas dépasser pour obtenir la précieuse Étoile.

Mission 1-1 :	env. 20 s
Mission 1-2 :	env. 15 s
Mission 1-3 :	env. 30 s
Mission 1-4 :	env. 25 s
Mission 1-5 :	env. 13 s
Mission 1-6 :	env. 30 s
Mission 1-7 :	env. 20 s
Mission 1-Boss :	env. 30 s

Mission 2-1 :	env. 40 s
Mission 2-2 :	env. 13 s
Mission 2-3 :	env. 30 s
Mission 2-4 :	env. 20 s
Mission 2-5 :	env. 15 s
Mission 2-6 :	env. 35 s
Mission 2-7 :	env. 35 s
Mission 2-8 :	env. 38 s
Mission 2-Boss :	env. 1 min

Mission 3-1 :	env. 30 s
Mission 3-2 :	env. 33 s
Mission 3-3 :	env. 12 s
Mission 3-4 :	entre 30 et 35 s
Mission 3-5 :	env. 20 s
Mission 3-6 :	env. 40 s
Mission 3-7 :	env. 55 s
Mission 3-8 :	env. 50 s
Mission 3-Boss :	env. 50 s

Mission 4-1 :	env. 55 s
Mission 4-2 :	env. 1 min
Mission 4-3 :	env. 45 s
Mission 4-4 :	env. 30 s
Mission 4-5 :	env. 10 s
Mission 4-6 :	env. 40 s
Mission 4-7 :	env. 28 s
Mission 4-8 :	env. 50 s
Mission 4-Boss :	env. 2 min

Mission 5-1 :	env. 50 s
Mission 5-2 :	env. 15 s
Mission 5-3 :	env. 20 s
Mission 5-4 :	env. 45 s
Mission 5-5 :	env. 38 s
Mission 5-6 :	env. 28 s
Mission 5-7 :	env. 30 s
Mission 5-8 :	env. 45 s
Mission 5-Boss :	env. 1 min

Mission 6-1 :	env. 15 s
Mission 6-2 :	env. 35 s
Mission 6-3 :	env. 30 s
Mission 6-4 :	env. 75 s
Mission 6-5 :	env. 34 s
Mission 6-6 :	env. 49 s
Mission 6-7 :	env. 1 min
Mission 6-8 :	env. 45 s
Mission 6-Boss :	env. 40 s

Arrêt au stand

C'est le moment de choisir votre kart, et vous hésitez. C'est normal : il y en a quand même 36 ! Voici un tableau qui récapitule les caractéristiques de chaque kart. En rouge sont précisés les karts utiles en Championnat et en vert ceux à privilégier en Contre-la-montre, sachant que votre manière de piloter peut aussi changer la donne.

	Vitesse	Accélération	Maniabilité	Dérapages	Objets
Intrépide	5.8	7	5.1	5.5	10
MR Standard	6.5	7.1	5.5	5.5	6.5
Étoile Filante	6.5	7.5	6	6	3.1
Ectoblast 4000	7.5	7.5	7.5	3.1	3.1
LG Standard	7.1	7.3	7.3	3.1	6.5
Bolide	6.5	7	7	3	10
Royale	4	7	4.3	9.3	10
PC Standard	4.5	7.3	4.8	9.9	6.5
Élégante	5	7.3	5	10	3.1
Œuf 1	5.9	9.1	9	4	4.1
YS Standard	5.5	9	8.2	4	6.5
Végétale	5	8.9	8	3.5	10
Champmignon	4.3	8.8	7	7	3.2
TD Standard	3.9	8.5	6.5	6.5	6.5
4x4	3.2	8.2	6	6.3	10
Rambi Mobile	7.3	4.2	3	7.2	10
DK Standard	8	4.8	3.2	7.5	6.5
Explorateur	8.2	5	3.8	8	3.1
Brute	9.2	5.2	5	5	3.2
WR Standard	8.8	5	4.8	4.8	6.5
Dragonito	8.2	4.5	4.3	4.3	10
Tyran	9	2.3	2.3	6.3	10
BW Standard	9.8	3	2.8	6.8	6.8
Ouragan	10	3.2	3.1	7	3.1
Hippy	5.8	6	3.5	8.2	10
DS Standard	6.3	6.3	4	8.8	6.5
Discomobile	6.8	6.8	4.2	9	3.2
Outre-Trombe	2.3	9.9	9.1	4.2	10
SR Standard	3	10	9.8	4.8	6.5
Tank	3.2	10	10	4.9	3.2
Mante Pelleteuse	7.5	6.5	6	5.9	3.2
WL Standard	7.1	6.2	5.5	5.8	6.5
Chopper	6.5	5.9	5.1	5.5	10
R.O.B Mobile	10	5.5	7	2.8	3.2
RB Standard	9.8	5.2	6.5	2.5	6.5
Mecha R.O.B.	9	4.8	6	2.3	10

Vitesse : indique la vitesse de pointe. La vitesse est un élément important à privilégier si vous faites du Contre-la-montre.

Accélération : il s'agit du temps que vous mettez pour passer de l'arrêt à votre vitesse de pointe. Important en Championnat, où vous êtes souvent freiné ou stoppé par des obstacles.

Maniabilité : un kart maniable répond à la moindre sollicitation de la manette. Une caractéristique importante en Championnat, où il faut souvent changer de trajectoire, par exemple pour passer de l'extérieur à l'intérieur d'un virage.

Dérapage : une note élevée indique que votre kart va se décaler de manière importante pendant vos dérapages. Les karts qui possèdent une forte note en Dérapage sont donc plus difficiles à piloter.

Objets : indique la probabilité d'obtenir un objet intéressant lorsque vous êtes en difficulté. Une notion importante pour les joueurs novices. En mode Contre-la-montre, une note élevée vous assure d'avoir trois Champignons en réserve alors qu'une note basse ne vous en garantit qu'un seul.

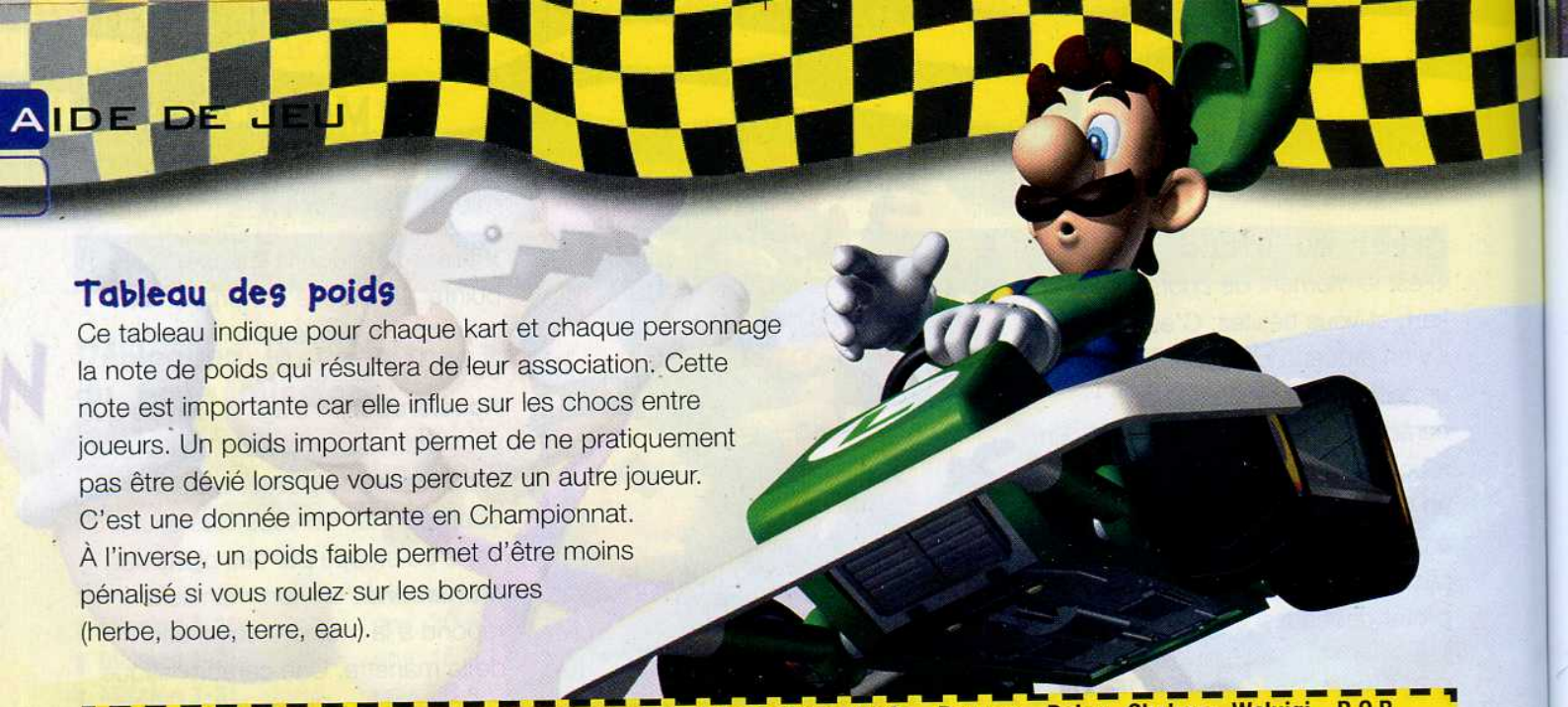


Tableau des poids

Ce tableau indique pour chaque kart et chaque personnage la note de poids qui résultera de leur association. Cette note est importante car elle influe sur les chocs entre joueurs. Un poids important permet de ne pratiquement pas être dévié lorsque vous percutez un autre joueur. C'est une donnée importante en Championnat. À l'inverse, un poids faible permet d'être moins pénalisé si vous roulez sur les bordures (herbe, boue, terre, eau).

	Mario	Luigi	Peach	Yoshi	Toad	DonkeyKong	Wario	Bowser	Daisy	Skelerex	Waluigi	R.O.B.
Intrépide	7.2	7.2	6.2	6	5.8	8.2	8.5	9.1	6.8	5.5	7.5	9.1
MR Standard	6.3	6.3	5.3	5.1	4.9	7.2	7.6	8.1	5.8	4.5	6.8	8.2
Étoile Filante	4.5	4.5	3.8	3.2	3	5.5	5.8	6.3	4	2.8	4.9	6.2
Ectoblast 4000	4.9	4.9	4	3.8	3.2	5.8	6	6.8	4.1	3	5.1	6.8
LG Standard	6.2	6.2	5.3	5.1	4.9	7.2	7.6	8.2	5.8	4.5	6.8	8.2
Bolide	7.2	7.2	6.3	6	5.8	8.2	8.5	9.1	6.8	5.3	7.6	9.1
Royale	7.5	7.5	6.8	6.3	6	8.5	8.9	9.5	7	5.8	8	9.5
PC Standard	6.2	6.2	5.5	5.2	5	7.2	7.6	8.2	5.9	4.5	6.8	8.2
Élégante	5.1	5.1	4.1	4	3.8	6	6.2	7	4.6	3.2	5.5	7
Œuf 1	4.6	4.6	3.8	3.2	3	5.5	5.8	6.2	4	2.8	4.9	6.2
YS Standard	6.3	6.3	5.5	5.1	4.9	7.2	7.5	8.1	5.8	4.5	6.8	8.2
Végétale	7	7	6	5.9	5.3	8	8.2	8.9	6.2	5.1	7.2	8.9
Champmignon	4.9	4.9	4	3.8	3.2	5.9	6	6.8	4.2	3	5.1	6.8
TD Standard	6.3	6.3	5.5	5.1	4.9	7.3	7.6	8.2	5.8	4.5	6.8	8.2
4x4	7.6	7.6	6.8	6.3	6	8.5	8.9	9.5	7	5.8	8	9.5
Rambi Mobile	8	8	7	6.8	6.3	8.9	9.1	9.9	7.2	6	8.2	9.9
DK Standard	6.2	6.2	5.5	5.1	4.9	7.3	7.6	8.2	5.8	4.6	6.8	8.2
Explorateur	5.5	5.5	4.5	4.2	4	6.2	6.8	7.2	5	3.8	5.8	7.2
Brute	5.5	5.5	4.5	4.2	4	6.2	6.8	7.2	5	3.8	5.8	7.2
WR Standard	6.3	6.3	5.5	5.1	4.9	7.2	7.6	8.2	5.8	4.5	6.8	8.2
Dragonito	8	8	7	6.8	6.3	8.9	9.1	9.9	7.2	6	8.2	9.9
Tyran	8.2	8.2	7.2	7	6.8	9.1	9.3	10	7.6	6.2	8.5	10
BW Standard	6.3	6.3	5.3	5.1	4.9	7.2	7.5	8.2	5.8	4.5	6.8	8.2
Ouragan	6	6	5	4.8	4.6	7	7.2	8	5.5	4.2	6.2	8
Hippy	6.8	6.8	5.8	5.5	5.1	7.6	8	8.5	6	4.9	7	8.5
DS Standard	6.3	6.3	5.5	5.2	4.9	7.2	7.6	8.2	5.8	4.6	6.8	8.2
Discomobile	5.1	5.1	4.1	4	3.8	6	6.5	7	4.6	3.2	5.5	7
Outre-Trombe	6.8	6.8	5.8	5.5	5.1	7.6	8	8.5	6	4.9	7	8.5
SR Standard	6.3	6.3	5.5	5.2	4.9	7.2	7.6	8.2	5.8	4.5	7.8	8.2
Tank	5.8	5.8	4.8	4.5	4.2	6.8	7	7.6	5.1	4	6	7.6
Mante Pelleteuse	6	6	5.1	4.9	4.6	7	7.2	8	5.5	4.2	6.2	8
WL Standard	6.3	6.3	5.5	5.2	4.9	7.2	7.6	8.2	5.8	4.6	6.8	8.2
Chopper	6.8	6.8	5.8	5.3	5.1	7.6	8	8.5	6	4.9	7	8.5
R.O.B Mobile	5.8	5.8	4.8	4.3	4.1	6.6	7	7.5	5	3.9	6	7.5
RB Standard	6.3	6.3	5.5	5.2	4.9	7.2	7.6	8.2	5.8	4.6	6.8	8.2
Mecha R.O.B.	7	7	6	5.8	5.5	8	8.2	8.9	6.3	5.1	7.2	8.9

MICRO GRAND PUBLIC | JEUX VIDÉO | INTERNET | CRÉATION NUMÉRIQUE | ENFANTS

Abonnez-vous en ligne à vos magazines favoris

et économisez jusqu'à 50 % sur le prix de vente en kiosque

21 % D'ÉCONOMIE

50 % D'ÉCONOMIE

49 % D'ÉCONOMIE

52 % D'ÉCONOMIE

33 % D'ÉCONOMIE

46 % D'ÉCONOMIE

49 % D'ÉCONOMIE

31 % D'ÉCONOMIE

mes magazines favoris.fr

l'adresse favorite de vos magazines favoris

SUPER MONKEY BALL™ Touch&Roll

NINTENDO DS™

ESSAYEZ DONC DE DRESSER CES SINGES-LA !!!

Retrouvez ENFIN tout l'univers et la frénésie des SUPER MONKEY BALL dans cet épisode exclusif pour console Nintendo DS.

Plus d'une centaine de "puzzle games" et "party games" et de nombreux modes de jeu multi-joueurs sans fil pour dompter ces intrépides et adorables petits singes, d'un simple coup de stylet.

Retrouvez les modes de jeu qui ont fait le succès de la série ("Monkey Race", "Monkey Golf", "Monkey Bowling"...) ainsi que des modes de jeu inédits comme le "Monkey Hockey" et la "Monkey War".

DISPONIBLE LE 17 FÉVRIER 2006

3+ www.pegi.info

SEGA, the Sega logo and Super Monkey Ball Touch & Roll are either registered trademarks or trademarks of Sega Corporation. © SEGA Corporation, 2005. All rights reserved.

NINTENDO DS™

SEGA®

www.segafrance.fr